

**Tartu Ülikool
Usuteaduskond**

Liisa Veber

**Religioon loopõhistes arvutimängudes: narratiivne analüüs
mängu-uuringute vahendina**

Magistritöö

**Juhendaja:
dr. theol. Ain Riistan**

Tartu 2013

Sisukord

Sissejuhatus	4
Teema põhjendus, olulisus, üldine eesmärk	5
Uurimisprobleemi taust ning hetkeseis	10
Meetodid ja uurimisobjekt.....	23
Töö uudne panus ja võimalikud ohud	27
Töö ülesehitus ja märkused	28
1. Narratoloogilise meetodi kasutamise võimalikkusest mängu-uuringutes.....	30
1.1. Narratoloogia ja mängu-uuringute vastasseis.....	30
1.2. Narratoloogiale toetuva mängude struktuurse analüüsi mudel	38
2. Religioon kronotoobis ja loomaailma iseloomustuses	41
2.1 Dragon Age: Origins	42
2.2 The Elder Scrolls: Skyrim	43
2.3. Star Wars: Knights of the Old Republic.....	44
2.4. Mass Effect 2.....	45
2.5 Planescape: Torment	46
2.6. Kokkuvõte	47
3. Taustalood kui hüponarratiivid	49
3.1 Dragon Age: Origins	50
3.2 The Elder Scrolls: Skyrim	52
3.3. Star Wars: Knights of the Old Republic.....	57
3.4. Mass Effect 2.....	59
3.5 Planescape: Torment	62
3.6 Kokkuvõte	64
4. Faabula	66
4.1 Dragon Age: Origins	66
4.2 The Elder Scrolls: Skyrim	68

4.3. Star Wars: Knights of the Old Republic.....	69
4.4. Mass Effect 2.....	71
4.5 Planescape: Torment	71
4.6. Kokkuvõte	72
5. Karakterisatsioon religiooniga seonduva sisu mediaatorina	74
5.1 Dragon Age: Origins	75
5.2 The Elder Scrolls: Skyrim	78
5.3. Star Wars: Knights of the Old Republic.....	80
5.4. Mass Effect 2.....	81
5.5 Planescape: Torment	82
5.6. Kokkuvõte	84
6. Narratiivielemendid ja mängukogemus	86
6.1 Tõlgendus Wiemkeri mudeli kontekstis.....	86
6.2 Narratiivielementide suhestumine ja selle mõju mängukogemusele.....	89
Kokkuvõte.....	95
Bibliograafia.....	97
Summary: Narrative analysis of religious aspects in RPG-s	107
Lisa 1. Analüüsitud mängud rollimängude müügiedetabelis.....	109

Sissejuhatus

Käesoleva magistritöö teemaks on religiooni kujutamine loopõhistes arvutimängudes ning töö eesmärgiks on analüüsida, milliste mänguelementide kaudu antakse edasi erinevate (fiktiivsete) religioonidega seonduvat temaatikat ning hinnata, kuidas mõjutab erinevate narratiivielementide kasutamine ja nende omavahelised suhted religioosse sisuga seonduvat mängukogemust.

Arvutimängude sisu struktureerimisel toetutakse narratiiviteooriale ning mängukogemuse iseloomustamise eesmärgiks on pakkuda senistest mudelitest, mis hindavad religiooni inkorporeerituse *määra* arvutimängudesse, suurema seletusjõuga raamistikku, mis keskenduks pigem religiooni inkorporeerituse *viisile* arvutimängudesse. Töö raames keskendutakse loopõhistele rollimängulise elemendiga arvutimängudele (ingl. k. – *role playing games* ehk *RPG-d*), kuna need hõlmavad enamasti ulatuslikku sisu ja evivad tihti ka religioosseid elemente. Religiooni mõistetakse käesolevas töös lähtuvalt Émile Durkheimi määratlusest, mille kohaselt (parafraseerides) on religioon tavaelust eraldiseisvaid pühasid asju puudutavate uskumuste ja praktikate süsteem, mis ühendab kõiki nende uskumuste ja tavade järgijaid üheks moraalseks kogukonnaks (Allan, 2005: 115).

Kuna töö valdkond on võrdlemisi uus (vt. allpool „Mängu-uuringute lühike ajalugu ja baastekstid“) ning selle alusprintsüübid ei pruugi olla üldlevinud, antakse esmalt, enne empiirilise uurimuse kirjelduse ja analüüsi juurde pöördumist, käesolevas sissejuhatavas osas lühike ülevaade teema olulisusest ning valdkonna teooria ja metoodika ajaloolisest kujunemisest (sh. põhjustest, miks mängu-uuringud on tekkinud iseseisva distsipliinina). Ühtlasi tuuakse sissejuhatavas osas välja magistritöö seisukohast olulisimad uuringud ja neis leitud tulemused. Selgitatakse magistritöös kasutatud meetodeid ja uurimisainese valikut, asetades töö eelnevalt selgitatud akadeemilisse konteksti ning püstitatakse lähtuvalt töö metoodikast,

ainesest ja kohast akadeemilises distsipliinis töö eesmärgid ja uurimisküsimused. Kõiki mainitud aspekte arvesse võttes kirjeldatakse viimaks töö uudset panust, ent ka võimalikke ohutegureid ja vigu, mida tööd kirjutades on üritatud vältida.

Teema põhjendus, olulisus, üldine eesmärk

Käesoleva magistritöö teema on oluline peamiselt kahel põhjusel – esiteks on arvutimängud muutunud laialt levinud kultuurinähtuseks ning teisalt on mängudel võime mõjutada nii kasutajate oskuseid ja võimeid kui ka hoiakuid mängudes leiduva sisu suhtes. Seega on oluline teada, milliste meetoditega ja kuidas kajastatakse mängudes sotsiaalses plaanis nii olulist teemat, nagu seda on religioon. Järgnevalt leiavad mõlemad mainitud põhjused pisut laiemat ja põhjalikumat seletust.

Arvutimängud kui massikultuurinähtus

Arvutimängud on tänaseks jõudnud kitsa ringi huvialast massidesse ning on muutunud täieõiguslikuks osaks laiatarbemeediast. Üheks viiteks rahvusvahelise mängutööstuse olulisusele võib pidada selle tööstusharu kasumit, mis ulatus 2011. aastal 65 miljardi USA dollarini (Reuters, 2011). 2017. aastaks ennustab uuringufirma *DFC Intelligence* globaalse mängutööstuse kasumiks juba 70 miljardit USA dollarit (Caoili, 2012), kusjuures suurem osa kasvust tuleb arvutimängudest, millest omakorda väga suure osa moodustavad loopõhised rollimänguelemendiga mängud (*role-playing games* ehk *RPG-d*).

Kuid majanduslikesse näitajatesse panustavad reaalsed inimesed. Tuntud mängudisainer Jane McGonigal kirjutab oma raamatus „*A Broken Reality*“, et maailmas on 183 miljonit aktiivset arvutimängurit, kellest igaüks veedab päevas keskmiselt 2 tundi mängude seltsis – kokku tähendab see 5 miljardit tundi nädalas (McGonigal, 2011: 3). Lisaks ei ole arvutimängude näol enam ammu tegu vaid „teismeliste poiste hobiga“, keskmise arvutimängija vanus on 30 aastat ning 47%

mängijatest moodustavad naised (Entertainment Software Association, 2012). Kindlasti aitab sellele kaasa tõsiasi, et alates esimesest arvutimängust 1972. aastal („Pong“) on mängud muutunud oluliselt komplekssemaks ja mitmetahulisemaks nähtuseks, hõlmates laia hulka erinevaid žanreid ja temaatikat. Tõsiasi, et mängutööstuse kasum ületab Hollywoodi kassahittide kogukasumi ning näiteks ainuüksi USA noored mängivad nüüdseks rohkem arvutimänge kui külastavad filmiseansse (NPD Group, 2009), annab tunnistust, et arvutimängud on muutunud osaks kaasaegsest kultuurist. Olgu mainitud, et sarnane tendents levib kõikjal maailmas, sealhulgas Euroopas ning eriti Hiinas (vt. nt. Kern *et al.*, 2011).

Ka Mizuko Ito, kultuuriantropoloog, kes uurib uue meedia tarbimist noorte hulgas Jaapanis ja USAs, on oma 2010. aastal MIT Pressi all ilmunud raamatus kirjutanud, et arvutimängude näol tegu on nähtusega, mis „on kiiresti muutumas digitaalajastul osalemise *lingua franca*’ks“ (Ito *et al.*, 2010: 240). Seega tuleb nentida, et arvutimängud on saanud massikultuuri osaks, olles vähemalt võrdväärse positsioonil näiteks filmimaailmaga ning ilmselt mängib ka mängude mainitud positsioon kaasaegses ühiskonnas rolli nende ulatuslikus tõusus erinevate teadusdistsipliinide huviorbiiti.

Arvutimängude võime mõjutada

Teisalt on teadusmaailm mängude uurimise vajadust adunud ilmselt ka seetõttu, et arvutimängudel on võime mõjutada kasutajaid senisest meediast teistsugusel ja seejuures enamal määral (vt. allpool). See on ka põhjus, miks lisaks mängudisaini uuringutele, antropoloogiale ja sotsioloogiale, on mängud juba pikemat aega kõitnud käitumisteadlasi. Psühholoogia-alastest uurimustest tuleneb suur osa teadmisi sellest, mis inimesi mängude juures motiveerib ja milliste mehhanismide abil, ning ka sellest, kas ja kuidas mängud inimese psüühikat mõjutavad ja muudavad – olgu see siis mootorika, tähelepanu, visuaalsete võimete või hoiakute osas.

Üheks olulisemaks psühholoogia-alaseks mängu-uuringute valdkonnaks ongi ülalmainitud mängude mõju või „tagajärgede“ vaatlemine enamasti korrelatiivsete meetodite (kuid leidub ka eksperimentaalse suunaga töid) abil. Väga suur hulk uuringuid on keskendunud mängude vägivaldse sisu ja agressiivse käitumise seostele (seda eriti 90ndatel, ülevaateks toonastest artiklitest vaata nt. Anderson ja Bushman, 2001 metauuring) ning vaadeldud on ka mängude seksistliku sisu ülekandumist igapäevastesse hoiakutesse (vt. nt. Stermer ja Burkley, 2012). Viimasel ajal on aga toimunud nihe arvutimängude murettekitavatele mõjudele keskendumiselt ka positiivsete külgede märkamise suunas ning muu hulgas on leitud, et mängud võivad tõsta tolerantsust ja vastaspoole mõistmist kultuurikonfliktis (nt. Iisraeli-Palestiina konflikti modelleerimine Gonzalez *et al.*, 2013 töös), prosotsiaalse sisuga mängud tõstavad prosotsiaalse käitumise sagedust väljaspool mängu (vt. nt. Gentile *et al.*, 2009 ja Saleem *et al.*, 2012) ning vastavat eesmärki silmas pidades välja töötatud mängud mõjutavad isegi noorte tervisekäitumist (vt. nt. Thompson, 2010). Ühtlasi on suures hulgas uuringutes leitud, et mängukogemus parandab läbi mängumehaanika iseärasuste visuaalse pööramise võimekust (Cherney, 2008), visuaalset otsimist (Dye, Green ja Bavelier, 2009), visuaalset tähelepanu (Spence *et al.*, 2009), mitme objekti samaaegset jälgimist (Green ja Bavelier, 2006) või lausa üldisemalt vaimseid võimeid väljendatuna IQ skooris (van Schie ja Wiegman, 1997) ja vaimses navigatsioonis (vt. täpsemat ülevaadet Richardson *et al.*, 2011).

Kõigi nende uuringute sõnum siinse töö jaoks on aga üks – mängudel on käitumisele, oskustele ja hoiakutele mõju ning antud töö seisukohast võtavad idee kokku MIT kognitiiv- ja ajuteaduste doktorant Wilma Bainbridge ja sotsioloog William Sims Bainbridge, kelle sõnul on senised uuringud hoolimata oma kohatisest vastuolulisusest (mängude mõju suunda silmas pidades) „suutnud kehtestada *prima facie*, et arvutimängud võivad mõjutada ka mängijate suhtumist religioossetesse küsimustesse“ (Bainbridge ja Bainbridge, 2007) teiste hoiakuliste mõjude kõrval.

Arvutimängude mõjus käitumisele ja hoiakutele ei ole midagi seletamatut – ühenduslülid ülalmainitud korrelatiivsetele seostele mängude mõju (ehk tagajärgede)

ja mängude sisu vahele aitavad erinevate psühholoogiliste mudelite kaasamise abil luua eksperimentaalset laadi psühholoogilised uuringud (vt. nt. Przybylski *et al.*, 2010), mis keskenduvad kas siis erinevatele spetsiifilistele mänguelementidele (nt. narratiiv, visuaalsed elemendid, kasutajaliides vmt.) või toetuvad üldistele teooriatele neuropsühholoogiast, -teadustest, motivatsioonipsühholoogiast või muudest valdkondadest. Esimestel antud hetkel ei peatuta, kuna teema vajaks mahu tõttu eraldiseisvat magistritööd, ent et veelgi illustreerida mängude teistsugust ja sügavat mõju kasutajale, tuleb üldistest teooriatest mängude mõjukuse põhjustest väga lühidalt juttu alljärgnevalt.

Mäng on aju seisukohalt spetsiifiline käitumuslik nähtus, mis aktiveerib aju heaolu- ja tasukeskused ja mis on evolutsiooniliselt tugevalt konserveerunud (Panksepp, 2005). Mängu on läbi ajaloo kasutatud ka kui väga efektiivset õppimisvahendit ning viimasel ajal on laialdaselt ja väga edukalt kasutust leidnud ka arvutimängud, eesmärgiga kutsuda esile positiivseid muutuseid kasutajate mänguvälistes hoiakutes ja käitumistes (vt. nt. Lieberman, 2001; Peng, 2009; Kato *et al.*, 2008). Mängude edukuse taga olevaid mehhanisme uurides on leitud, et interaktiivsed digitaalsed mängud (ehk teisisõnu arvutimängud) aktiveerivad ajus mitte-interaktiivsest meediast tugevamini mesolimbilisi struktuure: ventraalset (*nucleus accumbens*) ja dorsaalset striatumit (koorik, sabatuum), mida seostatakse tasuootuse ja sooritusmotivatsiooniga (Cole *et al.*, 2012). Lisaks tugevdab mängude interaktiivsus erinevalt muudest dünaamilistest ja emotsionaalselt ergastavatest mitmemodaalsetest stiimulitest (nt. audio-visuaalne meedia) aktivatsiooni mitmes muus olulises ajupiirkonnas (eriti vasaku parahippokampaalse ajukoore teatud osades) ning mainitud aktivatsiooni tugevus interaktiivses mängus osaledes on korrelatsioonis hoiakute muutusega (Cole *et al.*, 2012).

Seega just mängude interaktiivne olemus panustab sellesse, et nii motivatsiooni kui õppimisega (hippokampus) seotud alad aktiveeruvad tugevamalt ja aitavad kaasa sellele, et lühiajaline mängukogemus muutub pikaajaliseks hoiakuliseks ja käitumuslikuks mõjuks (nii täpsemate põhjenduste kui muude mängude mõjukust

suurendavate mõjutegurite osas vt. Cole *et al.*, 2012) ja mistõttu võib mängudes leiduv sisu tugevalt mõjutada kasutajate hoiakuid ja arvamusi mängus sisalduvatest elementidest, sealhulgas religioonist.

Käesoleva töö eesmärk ja uurimisküsimused

Võttes arvesse ülalpool illustreeritud mängude laia levikut ning nende võimet mängijatele mõju avaldada, on arvutimängude ja neis leiduva sisu uurimine kindlasti vajalik. Sellest vajadusest lähtudes on püstitatud ka käesoleva töö uurimisülesanne: analüüsida mängudes leiduvat religioosset sisu.

Kuna mängude narratiivid ja sisu on aga muutumas aina komplekssemaks ning sama kehtib ka mängudes leiduvate kultuurirepresentatsioonide kohta, on vaja metoodikat, mis aitaks mängudesse inkorporeeritud kultuurinähtuseid paremini kirjeldada ja mis pakuks mängude sisu analüüsiks kõnekamaid tõlgendusvõimalusi. Seetõttu kaalutakse käesolevas töös kirjandusteadusest tulenevaid narratiivi analüüsi võimalusi ning luuakse neile toetudes neljast narratiivielemendist koosnev struktuur, mis aitab kultuurirepresentatsioone keerukates arvutimängudiskursustes väiksemateks osadeks jagada ja süstematiseerida ning on seega abiks ka nende analüüsil.

Teine käesoleva töö eesmärk on vaadelda, kuidas nende narratiivielementide abil religiooniga seonduvat mängukogemust kujundatakse ning pakkuda siinsele empiirilisele analüüsile toetudes välja mudel, mille abil iseloomustada, milline on (antud juhul religiooniga seonduva) sisu edasikandmisel prevaleerivate narratiivielementide mõju selle sisuga seotud mängukogemusele.

Seega esitatakse käesolevas töös järgnevad uurimisküsimused:

- milline on kronotoobi, taustalugude, faabula ja karakterite roll religiooniga seonduva sisu vahendamisel?
- kuidas need narratiivielemendid omavahel mängudes suhestuvad?

- kuidas aitavad need narratiivielemendid vahendada analüüsitud kultuurinähtusega (=religiooniga) seonduvat mängukogemust?
- kuidas kirjeldada narratiivielementide ja religiooniga seonduva mängukogemuse suhet?

Spetsiifilisemad meetodid, mille abil neid eesmärgi saavutada püütakse, on ära toodud pärast teadusvaldkonna ja selle eripärade tutvustamist.

Uurimisprobleemi taust ning hetkeseis

Töö paigutus akadeemilisel maastikul

Käesolev magistritöö on oma olemuselt interdistsiplinaarne, kuid lähtudes uurimisobjektist, võib tööd liigitada nii digitaalse antropoloogia (*digital anthropology*) kui ka kitsamalt mängu-uuringute (*game studies*) ehk ludoloogia distsipliinide alla.

Digitaalne antropoloogia, meedia-antropoloogia alaharu, on oma ulatuselt laiem, hõlmates väga üldiselt uurimusi inimese suhestumisest digitaalse meediaga, keskendudes nii digitaalsele sisule endale, selle kasutajatele kui ka kasutaja-sisu suhetele (vt. ka Miller, 2012). Valdkonna nimeandjaks ja proponendiks on antropoloog Daniel Miller, raamatu „*Digital Anthropology*“ üks autoritest (Heather ja Miller, 2012). Kuna digitaalse antropoloogia näol on tegu uue teadusvaldkonnaga, varieerub selle nimetus lähtuvalt rõhuasetusest, näiteks on distsipliini nimetatud ka küberantropoloogiaks (*cyber anthropology*; vt. nt. Budka ja Kremser, 2004), digitaalseks etnograafiaks (*digital ethnography*; vastav õppekava on nt. Kansase osariigi Ülikoolis (Miller, 2012)), tehnoantropoloogiaks (*techno-anthropology*; vastavat nimetust kannab sarnase suunitlusega magistriõppeprogramm, mis avati 2012. aastal Kopenhaageni Aalborgi ülikoolis). Kuigi nimede hulk on kirju ja viitab osalt uue teadussuuna eneseleidmise ja –kehtestamisega kaasnevatele raskustele,

teisalt aga ka uurimisvaldkonna suurele ulatusele, tegelevad kõik mainitud distsipliinid digitaalse kultuuri erinevate aspektide uurimisega ning kasutavad selleks algselt antropoloogiale ja laiemalt kultuuri-uuringutele omaseid meetodeid ja teooriaid.

Kuid distsipliinina kaasnevad digitaalanthropoloogiaga (või digitaalse kultuuri uuringutega) siiski mõningad probleemid, mis peamiselt seostuvadki juba mainitud ala ulatuslikkusega. Näiteks on tuntud arvutimängu-uurija Espen Aarseth juhtinud tähelepanu tõsiasjale, et „kaasaegne kultuur on samal ajal ka digitaalne kultuur, mis tähendab seda, et iga humanitaar- ja sotsiaalteaduste ala peab käsitlema digitaalset oma uurimisala osana. Seega on eraldi digitaalse kultuuri uurimisala keeruline luua ning arvatavasti on see ka täiesti ebavajalik.“ (Aarseth, 2001)

Digitaalanthropoloogiast on aga käesoleva töö valdkonda määrates võimalik minna tunduvalt täpsemaks: **mängu-uuringud ehk ludoloogia**, mille alla antud tööd samuti liigitada võib, käsitleb ühe väga suure osana digitaalse kultuuri spetsiifilisemat ja lihtsamini hallatavat osa, arvutimänge, ning antropoloogilist meetodit rakendavate uuringute kõrval hõlmab distsipliin laia hulka interdistsiplinaarseid teadustöid nii mängudisaini (*game-design*), psühholoogia, sotsioloogia, kirjandusteaduse kui kultuuriuuringute valdkondadest, püüdes erinevatest distsipliinidest tulenevaid teooriaid ja meetodeid mängude spetsiifikale kohandada. Kultuuri-uuringute ja antropoloogia meetodeid ei ole aga üks-üheselt üle võetud, vaid on esitatud küsimus, kas ja kui üldse, siis kuidas saab neid meetodeid mängu-uuringutes kasutada. Seega rõhutatakse mängu-uuringutes digitaalanthropoloogiast oluliselt enamal määral distsipliini ja uurimisobjekti vajadustega kooskõlas olevate meetodite vajalikkust.

Ka mängu-uuringute näol on tegu uue ja endale teadusmaastikul kohta otsiva valdkonnaga, kuid toetudes olemasolevale kirjandusele, võib julgelt väita, et tegu on alaga, mis väärib omaette distsipliini nimetust ning millest on tugeva taustsüsteemina (eelkõige asjakohaste küsimuste esitamise vormis) kindlasti kasu ka käesolevale magistritööle.

Andmaks paremat ülevaadet antud magistritöö asetumisest akadeemilisse konteksti ja selgitamaks lähemalt ludoloogia alustalasid (ja kirjeldamaks olulisi alustekste ja allikaid), millele töö toetub, tuleb mängu-uuringute ehk ludoloogia põhimõtetest ja nende kujunemisest juttu alljärgnevalt.

Mängu-uuringute lühike ajalugu ja baastekstid

Mängu-uuringud on mingil kujul ja peamiselt teiste distsipliinide osana olemas olnud juba küllalt kaua (vt. allpool), kuid just viimasel ajal, digitaalkultuuri leviku ja arvutimängude muutumisega osaks igapäeva- ja massikultuurist, on uurimismaterjal just tänu arvutimängudele muutunud nii ulatuslikuks, et tekkinud on omaette teadusdistsipliin. Ehk nagu on ütelnud antropoloog Tom Boellstorff: „Miks siis nüüd mängu-uuringud? Sest infoajastu on otse meie silme all muutunud mänguajastuks.“ (Boellstorff, 2006)

Mängu-uuringute alguseks eraldiseisva akadeemilise distsipliinina võib pidada 2001. aastat, mil asutati esimene eelretsenseeritav mängu-uuringute ajakiri „*Game Studies*“ ning algas aktiivne teadustöö uurimisainese ümber, leidmaks sobivaid meetodeid ja oma kohta teadusmaastikul. Ent oma interdistsiplinaarse olemuse tõttu on ludoloogia kui valdkonna juured oluliselt sügavamad ja kirjumad. Et saada ülevaade ka hetkel mängu-uuringutes ja seega ka käesolevas töös olulistest alustekstidest, antakse järgnevalt lühike ülevaade mängu-uuringute ajaloolistest juurtest ning selle jooksul tekkinud olulistest seisukohtadest ja tekstidest.

Kõige varasemad mänguteoreetilised alged pärinevad mängude kasutamisest õppeprotsessis ning on tihedalt seotud simulatsiooniga (keeruliste süsteemide operatsioonide jäljendamine lihtsustatud süsteemidega) (Mäyrä, 2008). Simulatsioonide kasutamisel õppeprotsessis on pikk ajalugu ja õppimist läbi mängu võib pidada isegi kõige vanemaks õppimise meetodiks, kuid õppeeesmärgiga mängude süstemaatilist disaini käsitlev ajalugu algab 18. sajandi Saksamaal (Mäyrä, 2008). 1780ndal aastal arendas Brunswiki Krahvi õukonna kannupoiste ülem

Helwig male baasil välja varajase sõjamängu, mille eesmärgiks oli õpetada sõjandust ja mille kohta on säilinud ka Helwigi kirjutatud teoreetilised seisukohad (Avedon ja Sutton-Smith, 1971: 272). Seda peetakse ka strateegiamängude algeks ning alates Helwigist on erinevates maades arendatud terve hulk sarnasel põhimõttel mängu nii sõjalises kui ka meelelahutusliis kontekstis (Mäyrä, 2008).

Läänemaises akadeemilises kirjanduses võib aga eristada kokku kolme mängu-uuringute lainet (vt. Juul, 2001 ja Eskelinen, 2005): neist esimene sai alguse 19.-20. sajandi vahetusel, teine 1970ndatel aastatel ning kolmas, mis kestab tänini ja pani aluse mängu-uuringutele kui täiejõulisele eraldiseisvale akadeemilisele distsipliinile, sai alguse 2000ndate alguses.

Esimene akadeemiliste mängu-kirjutiste laine sai alguse 19. sajandi lõpus ja 20. sajandi alguses, mil lääne etnograafid uurisid Aasia, Aafrika ja Ameerika rahvusmänge ja mängukultuure (Eskelinen, 2005). Need mängu-uuringute esimesed tööd kuulusid ajaloo ja etnograafia raamidesse ning tänaseni on oma olulisuse säilitanud näiteks etnograaf Stewart Culin'i ulatuslik 800-leheküljeline uurimus „*Games of The North American Indians*“ (1907; vt. ka Avedon ja Sutton-Smith, 1971 ning Juul, 2001) ja Harold James Ruthven Murray' „*History of Chess*“ (1913) (Mäyrä, 2008: 6).

Järgmise 40-50 aasta jooksul avaldati küll mõned mängu-uuringute seisukohast olulised tekstid, näiteks Johan Huizinga „*Homo Ludens: A study of the play-element in culture*“ (1938) ja Roger Caillois' „*Les jeux et les hommes*“ (1958) – millest mõlemat, kuid iseäranis esimest, peetakse ka tänapäevase mängu-uuringute distsipliini üheks alustekstiks (Boellstorff, 2006) – kuid laiemalt valitses sel ajal akadeemias mängu-uuringute vallas suhteline vaikus.

Akadeemiliste kultuuri-uuringute vaikuse taustal oli aga edasi arenenud 18. sajandil alguse saanud sõjaliste strateegiamängude ja simulatsioonide valdkond ning huvi selle ala vastu kasvas jõudsalt nii meelelahutuslikul tasandil kui ka

haridusteadlaste ringis. Moodustati mitmeid ühendusi (1970ndal aastal loodi isegi rahvusvaheline katusorganisatsioon „*Simulation and Gaming Association*“ ehk ISAGA), korraldati konverentse ja anti välja ka materjale ja ajakirju (sh. „*Simulation & Gaming*“ ja „*Play and Culture Studies*“), mis käsitlesid simulatsioonide rakendamist õppetegevuses (Mäyrä, 2008). Simulatsiooniuringute valdkond aitas näitena illustreerida, et mängu on käsitletud paljudes väga erinevates distsipliinides läbi teadusajaloo, kuid tihti on nende uuringute fookus keskendunud mitte mängude kui kultuurinähtuse uurimisele, vaid pigem mõne muu nähtuse (ülaltoodud näite puhul õppimise) käsitlemisele ja arendamisele. Seega ei ole neis valdkondades olnud metoodikat mängude kui selliste uurimiseks, mis kultuuri läbiva ja inimesi aastatuhandeid paelunud elemendina seda kindlasti vääraks.

1960ndate lõpus ja ja 1970ndatel algas aga mängu-uuringute teine laine akadeemilises kirjanduses (vt. Juul, 2001 ja Eskelinen, 2005). 1968. aastal avaldas kirjandusteoreetik Jacques Ehrmann oma kuulsa raamatu „*Game, Play and Literature*” ja sõnastas toonase akadeemilise mängu-uuringute kredo: “on viimaks ometi saabunud aeg hakata võtma mängu tõsiselt” (Ehrmann, 1969). Temale järgnesid Elliot M. Avedon ja Brian Sutton-Smith, kes koondasid raamatusse “*The Study Of Games*” (1971) keskmiselt viimase saja aasta jooksul ilmunud akadeemilised mängu-uuringud (Eskelinen, 2005). 1978. aastal ilmus veel ka B. De Koven'i „*The well-played game: A player's philosophy*“, mida võib pidada samuti nüüdse mängu-uuringute distsipliini üheks alustekstiks (vt. Boellstorff, 2006). Kuid nende tekstidega ludoloogia teine laine päädis ning mängu-uuringud jäid alates 1970ndate lõpust kuni 1990ndate lõpuni soiku.

1980ndatel ja varastel 1990ndatel oli tunda isegi teatavat negatiivset hoiakut mängude kui kultuurilise nähtuse kohta. Näiteks sai 1985. aastal Mary Ann Buckles'i kirjutatud ja ühtlasi maailma esimene arvutimängu-uuringute alane doktoriväitekiri vägagi negatiivset tagasisidet (Eskelinen, 2005), mis viitas kultuuriliste mängu-uuringute ebatõsiseltvõetavusele akadeemias. Kui arvutimängude populariseerumisega 1980ndatel ja 90ndatel hakati mängu siiski taas tasahilju uurima,

keskenduti esialgu peamiselt arvutimängude negatiivsetele (psühholoogilistele) mõjudele (vt. ülalpool) ning tihti ei olnud akadeemikud, kes mängu uurisid, nendega tegelikult kuigivõrd tuttavad (Karppi ja Sotamaa, 2012). Samuti olid arvutimängude kultuurianalüüsid – nagu neid praeguses mängu-uuringute distsipliinis tuntakse – harvad ja kui neid viidigi läbi, rakendati peamiselt muutmata kujul teiste distsipliinide teooriaid (vt. ka Karppi ja Sotamaa, 2012).

Mängud ja digitaalkultuur hakkasid aga 1990ndatel aastatel tänu personaalarvutite laiale levikule ja kättesaadavusele hoolimata vahepealsest mõõnast tasapisi köitma järjest enam väga erinevatelt erialadelt tulevate akadeemikute huvi, muu hulgas näiteks ka arvutiteaduste (graafika, simulatsioonid, tehisintellekt, *human-computer interface* uuringud jm.) ning meediauuringute ja kirjandusteaduse valdkonnas. Just kahest viimasest distsipliinist sündisid toonased esimesed kultuuri-uuringud arvutimängudest ja varased kirjandusteadulikud uurimused olid mängu-uuringute kujunemises väga olulisel kohal. Tõsi, seda küll mõneti vastuolulistel põhjustel. Kirjandusteadlased, kes olid 1990ndatel digitaalmeedia tulekuga avastanud mitmeid uusi ja põnevaid uurimissuundi – nt. hüpertexti eksperimendid kirjanduses ja interaktiivne kirjandus/tekst kui selline (Mäyrä, 2008), samuti mängud – rakendasid uutele meediumidele vanu meetodeid, muu hulgas ka narratoloogiat. Kuid mõned teadlased, kelle hulgas oli ka norra akadeemik Espen Aarseth, jõudsid järeldusele, et uutele meediumidele on vaja omi meetodeid. 1997. aastal ilmus Aarseth'i raamat „*Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*“, kus ta viitas selgetele erinevustele mängude ja narratiivi kommunikatiivse struktuuri vahel (Eskelinen, 2005) ning leidis, et hüpertextid, seiklusmängud ja MUD-id (*multi-user-dungeons*), kus narratiivi loomine on interaktiivne protsess, mis on ka lugeja kätes, pakuvad täiesti uue võimaluse tekstuaalsusele lähenemiseks (vt. Mäyrä, 2008). Aarsethi tööle mõneti vastandlike seisukohtadega tuli samal aastal välja Janet Murray, kes avaldas oma mõjuka töö „*Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*“, milles arutleti võimalike uute lähenemiste üle interaktiivsele draamale ja narratiivile (Mäyrä, 2008).

Tihti nähakse neid kaht tööd kuulsa ja mängu-uuringute jaoks baasilise tähendusega „ludoloogia-narratoloogia debati“ (vt. lähemalt ptk.1) stardina, mille käigus formuleeriti hiljem mitmed olulised mängu-uuringute lähtekohad ja veelgi enam, küsimused.

1990ndatel korraldati ka mitmeid digitaalkultuuri käsitlevaid konverentse ning kümnendi lõpus sai alguse Espen Aarseth'i algatatud ja üheks olulisimaks digitaalmeedia konverentsisarjaks peetud „*Digital Arts and Culture*“ (Eskelinen, 2005). Juba sarja esimesel konverentsil 1998. aastal kujunesid ürituse keskmeks digitaalsed mängud, rõhutati eraldiseisva mängu-uuringute valdkonna vajalikkust ning konverentsil esinenud uruguailane Gonzalo Frasca ja taanlane Jesper Juul nimetasid võimalikku uut distsipliini esmakordselt ludoloogiaks (Eskelinen, 2005). 2001. aastal korraldatigi Kopenhaageni IT Ülikoolis maailma esimene digitaalsete mängude akadeemilisele uurimisele pühendatud konverents ning samal aastal anti välja maailma esimene eelretsenseeritud akadeemiline mängu-uuringute ajakiri „*Game Studies*“ (Aarseth, 2001). Seda aastat loetakse **akadeemiliste mängu-uuringute kolmanda laine alguseks ja ludoloogia kui eraldiseisva distsipliini sünniks.**

Seega oli 2000ndate alguseks viimaks tekkimas arusaam, et digitaalsed mängud on iseseisvad esteetilised artefaktid ja kultuurilised ilmingud ning üllatuslikult avastasid mängu-uuringute teerajajad, et nad seisavad silmitsi ühelt poolt digitaalkultuuri keskmesse jõudnud multimiljardilise mängutööstuse poolt pakutava meeletu uurimismaterjaliga, teisalt aga tajuti ka seda, et veel puudusid igasugused valdkonnaspetsiifilised baasuuringud ning kogu vastne mängu-uuringute valdkond oli „sügavalt alateoretiseeritud“ (Eskelinen, 2005 ja Eskelinen, 2001). Tasapisi toimus senise mängu-uuringute ajaloo läbivaatamine ning **kinnistusid olulised baastekstid**, kusjuures keskmest jäid välja simulatsiooni-uuringud (ja teised valdkonnad, kus fookus oli mõnel muul valdkonnal peale mängude) ning olulisteks muutusid just mängu kui eraldiseisvaid kultuurinähtuseid käsitletud uuringud. Teiste hulgas jäid baastekstide nimistusse nt. Huizinga (1938/2003), Caillois (1979), Ehrmann (1969),

Avedon ja Sutton-Smith (1971), De Koven (1978) Culin (1907), Murray (1913), Aarseth (1997) ning mõningad tekstid filosoofiast (eelkõige Ludwig Wittgenstein, Bernard Suits – viimaseid tuntakse küll rohkem mängudisainis). Olulisele kohale jäid ka mõningad hilisemad tekstid, mis käsitlesid juba arvutimänge ning kus mängusituatsiooni analüüsis püüti mängudele omast spetsiifikat eristada muudest kunstivormidest, näiteks Chris Crawford'i "*The Art of Computer Game Design*" (1982), kus võrreldi teoreetiliselt mänge ja arvutimänge (Eskelinen, 2001). Samuti jäid keskmesse mõningad artiklid ja magistritööd ludoloogiast, küberteksti teooriast ja arvutimängudest, nt. Gonzalo Frasca (Frasca 1998, 2001), Jesper Juul'i (Juul 1999, 2000) ja Espen Aarseth'i (Aarseth 1994, 1997, 1998a, 1998b, 2001a, 2001b) varajased kirjutised (Eskelinen, 2001).

2002. aastal loodi tekkinud mängu-uuringute uurijaskonda toetav akadeemiline ühendus *Digital Games Research Association (DiGRA)*. Juba 2003. ja 2005. aastatel toimusid kaks DiGRA korraldatud maailmakonverentsi, anti välja suur hulk artikleid ja kirjutati ka mitmeid doktoritöid mängu-uuringute teemadel (vt. Mäyrä, 2008 ja Eskelinen, 2005), millest hakkasid tasapisi välja kasvama ka raamatumahulised väljaanded. 2003. aastal alustas Kopenhaageni IT ülikooli juures tööd ka rahvusvaheline mängu-uuringute keskus (toona 17 teadurit ja 11 doktoritudengit) ning lisaks mainitud ülikoolile õpetatakse mängu-uuringuid nüüdseks mitmetes paikades, nt USAs MIT's ja *Georgia Institute of Technology*'s (Eskelinen, 2005).

Käesoleva töö kirjutamise ajaks on mängu-uuringute valdkonna kirjandus ulatuslik, igal aastal ilmub mitmeid mängu käsitlevaid raamatuid ning ka ajakirjade ring on kasvanud märkimisväärselt. Mõned peamised mängu-uuringute akadeemilised ajakirjad on näiteks: „*Game Studies*“ (www.gamestudies.org), „*Games and Culture*“ (<http://gac.sagepub.com>), „*Eludamos: Journal for Computer Games Culture*“ (www.eludamos.org), „*Simulation & Gaming*“ (<http://sag.sagepub.com>), „*Entertainment Computing*“ (www.journals.elsevier.com/entertainment-computing), „*Journal of Virtual Worlds Research*“ (<http://jvwresearch.org>), „*International*

Journal of Computer Games Technology“ (www.hindawi.com), „Loading...“ (<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading>) jpt. Leidub ka veebis kättesaadavaid akadeemiliste artiklite kogusid ja andmebaase (nt. www.gameology.org, www.digra.org/digital-library). Lisaks antakse välja tervet hulka mitte-akadeemilisi mängu-ajakirju (nt. www.gamejournal.org, www.gamasutra.com, www.pcgamer.com jpt) ning arvutimänguteemalisi blogisid.

Suurem osa rahvusvahelisel tasandil kättesaadavast uurimustööst mängu-uuringutes on keskendunud Euroopasse (olulist rolli on seejuures mänginud Põhjamaad), Põhja-Ameerikasse ja Austraaliasse, kuid viimasel ajal on uurimusi tulema hakanud ka Ida-Aasia maadest, Jaapanist, Lõuna-Koreast ja Hiinast (Mäyrä, 2008). Eestis on mängu uuritud seni vähe, 2012. aastal kaitses Tartu Ülikooli usuteaduskonnas töö arvutimängude religioossetest aspektidest Ivo Visak (vt. Visak, 2012) ning arvutimängudest on kirjutanud ka Ave Randviir-Vellamo (vt. nt. autori magistr töö: Randviir-Vellamo, 2012 või Randviir-Vellamo, 2011), kuid muud uuringud enamjaolt puuduvad.

Töö seisukohast olulised kaasaegsed uurimused ja tulemused

Lisaks üldteoreetilistele mängu-uuringute seisukohtadele (eelkõige „narratoloogia-ludoloogia debatti“ puudutavad artiklid) on ka palju sisuliselt relevantset materjali, mis kõnetab käesoleva töö teemat – religiooni (kui kultuurinähtuse) kajastamise uurimist arvutimängudes. Järgnevalt leiavadki käsitlet kaks eelmainitud teemas implitsiitselt sisalduvat alateemat: esmalt religiooni ja arvutimängude seose uurimine erinevates vormides ning seejärel arvutimängude sisu kui kultuurinähtuse analüüs (sh. antropoloogilisest, narratoloogilisest perspektiivist).

Religiooni ja arvutimängude seoseid on seni uuritud mitmel tasandil ning esimese ja nimetuse poolest ehk silmapaistvaima žanrina tuleks ära mainida „jumalamänge“ (*god games*) ja neid käsitlevad uuringud, kus arutletakse tihti mängija maailmalooja või – valitseja rolli ja eetiliste valikute üle. Seda temaatikat on

käsitlenud näiteks Kevin Kelly on oma raamatus „*Out of Control*“ (Kelly, 1994). Esmapilgul võivad „jumalamängud“ küll religiooni seisukohast olulisena tunduda, kuid sisuliselt on tegu strateegiamängudega, mil on tunduvalt vähem religioosset relevantsust kui paljudel allpool käsitlust leidvatel mängudel.

Ühe suure grupi töid moodustavad **arvutimänge kui religiooni, selle aseainet või võimalikku religioosse hariduse allikat käsitlevad uurimused**. Näiteks Rachel Wagner on argumenteerinud, et mängu võib rohkete sarnasuste tõttu käsitleda kui religiooni (Wagner, 2012). Lisaks on Wagner leidnud, et mängude poolt mudeldatud algoritmiline religioon, kus rõhutatakse lihtsustatud meie-nemad vastandumisi, stereotüüpe ja ainuvõimaliku lahendusena konflikti (koos võitjate ja kaotajatega), sobib rohkem ristsõdade-aegse või hõimusõdade aegse religioosse maailmavaatega kui tänapäevase religioosse paljususe ja kosmopoliitsusega (Wagner, 2013). Ka M. C. Zijderfeld on *World of Warcraft*'i (WoW) uurides leidnud, et pakkudes lugusid, ühtekuuluvust ja kogukonda, täidab WoW mängijate jaoks samu eesmärke kui religioon ning mängu võib käsitleda kui uut, ludoloogilist religiooni vormi (Zijderfeld, 2008). S. Brent Plate käsitleb samuti mängu kui religiooni ja rõhutab sarnasusi mängu (nagu seda on defineerinud Huizinga, kes märkas samuti nende kahe sarnasust) ja rituaali vahel: mäng on „püha“ selles mõttes, et see on „igapäevasest“ (profaansest) eristatud, mäng loob oma reeglistiku ja korra, soosib kogukondlikku ühtekuuluvust ning kinnistab identiteeti ja teistest eristumist (Plate, 2010).

On palju ka arvamusi, et mängud ei suuda küll asendada või täiel määral täita religiooni rolli, kuid sellest hoolimata kutsuvad need ühel või teisel viisil esile religioosseid kogemusi või aitavad nende üle mõtiskleda. Näiteks on leitud, et läbi müüdi, identiteediloome, igatsuse, rituaali ja põnevuse tekitamise meenutavad/pakuvad mängud religioosset kogemust (Scholtz, 2005) ja ärgitavad mängijat mõtlema religioossetele või eetilistele teemadele (Hayse, 2010). On ka uuritud seda, kuidas mängu teoloogilises hariduses ja eetiliste väärtuste üle arutlemiseks kasutada. Näiteks on Pastor Paul C. Adams uurinud ja välja pakkunud

viise, kuidas olulisi eetilisi ja religioosseid teemasid käsitlevaid arvutimänge rakendada koguduse töös ning ütelnud, et „arvutimängud on arenenud nii kaugele, et nad on muutunud lausa teoloogiliselt oluliseks“ (Adams, 2010). Ka religioonipedagoog Mark Hayse on oma artiklites väljendanud arvamust, et arvutimänge saab kasutada religioosse hariduse eesmärgil (vt. nt. Hayse, 2010). Kõigi mainitud tööde väärtus käesoleva magistritöö jaoks seisneb peamiselt neis kajastatud arusaamas, et mängudel võib olla „teoloogiline olulisus“, mis võimendub veelgi, kui mängudes luuakse või kajastatakse eksplitsiitselt religioosne süsteem.

Ülaltoodud uurimuste näol on aga siiski tegu töödega, kus mängu nähakse enamasti *kui* religiooni. Samas on käesoleva töö eesmärgiks uurida religiooni mängu *sees* ning loomaks tausta religiooni (kui ka mistahes muu kultuurinähtuse) käsitlemiseks mängukonteksti (ehk mängumaaailma) *sees*, tuleb pöörata pilgud antropoloogilist meetodit rakendanud mängu-uuringute poole.

Antropoloogia ja mängu-uuringute suhet aitab struktureerida Boellstorff (2006), kes on tuntud kui etnoloogilise/antropoloogilise meetodi proponent mängu-uuringutes ning on pakkunud välja kolm võimalust, kuidas mängu-uuringutes antropoloogilist meetodit kasutada. Neist esimene hõlmab kultuuri-uuringuid mängumaaailmas (sh. nii eraldiseisev mängumaaailma kultuur kui ka mängumaaailma kultuuri ja päris-kultuuri suhestumised), teine hõlmab mängumaaailma ümbritsevat subkultuuri ja kolmas mängumaaailma osi päris-kultuuris, ehk seda, kuidas mängumaaailm muudab mänguvälist kultuuri (heaks näiteks on praegu it-disainis levinud kontseptsioon ja termin „*gamification*“). Käesolev uurimisprobleem kuulub Boellstroffi esimesse kategooriasse (mängusisese kultuuri uuringud).

Antropoloog Tom Boellstorff on ka ise ulatuslikult uurinud arvutimängude kultuuri antropoloogilises võtmes, võttes vaatluse alla virtuaalse reaalsuse keskkonnas *Second Life* (Boellstorff, 2010). Sarnast laadi uurimusi on teinud ka antropoloog Bonnie Nardi, kes käsitles online-rollimängu *World of Warcraft* (WoW; Nardi, 2010) ja Jessica Langer, kes analüüsis kolonialismi mõjusid ja rassiliste

stereotüüpide ülekandmist mängusisesele kultuurile WoWis (Langer, 2008). Nende uurimuste väärtus siinse töö jaoks seisneb peamiselt just mängusisese kultuuri ja selle „päris kultuuriga“ suhestumise rikkalikus analüüsis.

Antud töö seisukohast on kõige olulisemad aga loomulikult tööd, kus põimuvad mõlemad ülaltoodud uurimuste aspektid ja kus mängusisese kultuurinähtusena on analüüsitud religiooni. Kahjuks on selliseid töid küllaltki vähe, kuid järgnevalt on kirjeldatud neist mõnda olulisemat. Lauren Bernauer (2009) kirjeldab oma uurimuses WoW-i religioosseid elemente ning leiab, et need põhinevad mitmel erinevatel mütoloogiatel (norra, kreeka, rooma, keldi, germaani, egiptuse, jaapani etc.), usunditel (hinduism, wicca, paganlus, Põhja-Ameerika šamanism, Kesk-Ameerika usundid etc.) ja autoritel (nt. Lovecraft), tihti fantaasiat ja reaalsust kokku segades (nt. Kesk-Ameerika usunditel põhinev trollireligioon). Bernauer toob välja, et kasutades sel kujul reaalseid religioosseid elemente, on suur oht neid kas valesti või stereotüüpselt kujutada ja seda kuvandit mängijate seas kinnistada (Bernauer, 2009). Religioosset tausta WoW-is on uurinud veel teisedki (vt. nt. Krzywinska, 2006). Antud uurimused on küllaltki lähedased käesoleva tööga, kui jätta kõrvale metodoloogilised erinevused (vt. allpool).

Religiooniuurija David Feltmate (2010) käsitles oma artiklis tekstipõhist fantaasiarollimängu Darkmists religioosseid kultuure ja seda, kuidas mängijad neid religioone lähtuvalt oma mänguvälistest arusaamadest loonud olid. Käesolevast tööst eristab Feltmate uurimust eelkõige žanrivalik (tegu on MUD'iga ehk “*multi user dungeon*”-iga), kus mängijatel on oluliselt rohkem vabadust mängumaailma luua.

Kui ülaltoodud uurimused erinevad käesolevast tööst eelkõige selle poolest, et vaadeldakse vaid üht mängukultuuri, siis järgnev töö püüdis mitme erineva mängu põhjal üldistusi luua, mis on mõneti ka käesoleva magistritöö eesmärgiks. William Sims Bainbridge ja Wilma Bainbridge pakkusid oma põnevas töös (Bainbridge ja Bainbridge, 2007) pilootprojektidena välja mitu erinevat **viisi religioossete implikatsioonide uurimiseks arvutimängudes**. Bainbridge'd kasutasid näiteks

religioosse sisu ja mänguarvustuste hindamiseks kontentanalüüsi, lisaks katsetasid nad keele masintöötlust, et koguda veebist informatsiooni analüüsitud mängudesse suhtumise kohta ning rakendasid ka antropoloogilist meetodit ja intervjuud virtuaalses keskkonnas (vt. täpsemalt Bainbridge ja Bainbridge, 2007). Kuigi tegu oli pilootuuringutega, mis ei võimaldanud teha kaugeleulatuvaid järeldusi, täheldasid autorid, et paljudes mängudes kajastatakse traditsioonilisi religioone negatiivselt ning see on omakorda leidnud negatiivset vastukaja religioosete mängijate poolt (*Ibid.*). Käesolev uurimus on eriti oluline just seetõttu, et lisaks mängude sisu analüüsimisele kaalutakse ka selle sisu mõju reaalsele inimestele.

Religioonikäsitus arvutimängudes on uurinud veel näiteks Michigani Ülikooli ajakirjandusdoktorant Greg Perreault, kes leidis, et religiooni seostatakse arvutimängudes tihti vägivallaga (töö, mida on väga palju kritiseeritud järelduse pealiskaudsuses ja valimi piiratuses) (vt. Hurst, 2012; Serrels, 2012) ning Mark Cameron Love, kes uuris religiooni rolli arvutimängudes (vt. lähemalt Love, 2010). Religiooni inkorporeeritusega arvutimängudesse on tegelenud ka Markus Wiemker, kes jagas oma töös religiooni sisaldavad arvutimängud kolmeks: mängud, mille puhul leidub religiooni peamiselt mängu taustaloos, mängud, mille narratsioonis religioon olulisel kohal ja mängud, mida võib käsitleda kui religioosset propagandat (Wiemker, 2008).

Käesolev töö jätkab ühelt poolt Bernaueri (2009) ning Bainbridge ja Bainbridge'i (2007) alustatud uurimisliini, mis omakorda toetub arvutimängude kultuurilise sisu antropoloogilise analüüsi uurimustele ja arvutimängude ja religiooni seoste uurimisele laiemalt. Teisalt jätkab töö ka Wiemkeri (2008) alustatud uurimisliini, pakkudes samuti välja viisi, kuidas tõlgendada religioosete ideede inkorporeeritust arvutimängudesse.

Meetodid ja uurimisobjekt

Meetodid

Käesolevas töös toetutakse arvutimängude analüüsis narratiiviteooriale ning religioossete elementide analüüsi struktureerimiseks vaadeldakse kokku nelja erinevat aspekti: arvutimängude kronotoopi (ehk mängumaailma ülesehitust), mängudes hüponarratiividena esitatud taustalugusid, faabulat ja karakterisatsiooni. Mainitud nelikjaotus aitab hõlmata kõiki suuremaid arvutimängude narratiivse diskursuse elemente ning kajastada seega võimalikult põhjalikult ka neis edasi antavat religioosset sisu.

Mainitud jaotus võimaldab ka vaadelda, kuidas religioosne sisu neisse narratiivielementidesse jaotub ning hinnata, kuidas elemendid erinevates mängudes omavahel suhestuvad. Analüüsides erinevate narratiivielementide omavahelisi suhteid konkreetsetes mängudes, on võimalik aga omakorda hinnata nende elementide poolt edasikantava sisuga seonduvat mängukogemust.

Tuntud mängu-uuriija Espen Aarseth on kirjutanud, et kuna arvutimängud ühendavad endas mitmeid erinevaid kunstiliike, on nende näol tegu ühe rikkaima kultuurižanriga, mida oleme seni näinud ning just see teeb õige metodoloogia leidmise mänguanalüüsiks keerukaks (Aarseth, 2001). Ühtlasi on Aarseth rõhutanud, et mängud ei ole filmikunsti või kirjanduse omapärane vorm, vaid tegu on senistest kultuurivaldkondadest väga erineva uurimismaterjaliga, mistõttu on mängudele samu meetodeid üks-üheselt üle võttes ja mängudele rakendades väga suur oht neis leiduvat sisu kui mängu endid vildakalt hinnata (Aarseth, 2001). Käesolev uurimustöö võtab neid hoiatusi arvesse ning kuna narratiiviteooria kasutamisega mängu-uuringutes on kaasnenud palju vastakaid arvamusi, kaalutakse eraldi peatükis (ptk. 1) ka meetodi sobivust. Lisaks väärrib mainimist, et narratiiviteooria kasutamise eesmärk seisneb peamiselt materjali struktureerimises ning üle võetakse vaid mängude uurimisel

vajalikud ja sobivad mõisted, laskumata meediumile ebasobivatesse teoreetilistesse detailidesse.

Andmekogumise meetodina mängitakse mängud kas osaliselt või tervikuna läbi. Suurem osa mängu-uurijatest nõustub, et mistahes viisil mängu ka ei analüüsita jääb „kõige olulisemaks mängu-uuringute metodoloogiks mängude mängimine.“ (Mäyrä, 2008: 165). Läbimäng võimaldab saada taustakogemuse mängu mehaanikast, tüübist, tempost, stilistikast ja muudest aspektidest, mida on hilisemal analüüsil oluline arvestada.

Kuna osades mängudes on lähtuvalt mängija otsustest mitmeid võimalikke looliine ja ühe mängu terviklik läbimängimine võtab keskmiselt 40-60 tundi, ei ole antud uurimisküsimusest lähtudes (eesmärgiga uurida religioosse sisu kajastust) mõttekas kõiki mängu mitmel korral tervikuna läbi mängida. Seetõttu on olulise materjali leidmiseks (mis võis esimese läbimänguga kahe silma vahele jääda) võetud abiks mänguvälised abimaterjalid (*walkthrough*'d, mängukirjeldused, *screenshotid* ja mänguvideod), mis moodustavad ühe grupi *cheat*'idest (teised kaks gruppi hõlmavad kas mängusiseseid või mänguväliseid koode, mis võimaldavad mängu modifitseerida, vt. nt. Karppi ja Sotamaa, 2012).

Mänguväliste abimaterjalide kasutamine (mängusüsteemi petmine) mängu-uuringutes on mõneti vastuoluline teema, kus uurijad jagunevad kaheks. Ühed usuvad, et astudes mängu reeglistikust välja, toimub mängu kui uurimisobjekti dekonstrueerimine ja mängukogemust ei ole enam võimalik adekvaatselt uurida ning seetõttu ei tohiks neid ka mängu analüüsides kasutada (vt. nt. Aarseth, 2003). Teised aga usuvad, et petmine võib olla mängu-uuringutes hoopis kasulik praktika, andes siis kas sügavamat aimu mängusüsteemi ülesehituse loogikast (seosed mängudisaini ja *gameplay* vahel; vt. ka Consalvo, 2007) või olles kooskõlas sellega, kuidas mängu reaalselt mängitakse. On teada, et mängijad jagavad mängimise ajal oma tähelepanu pidevalt mängu, veebist mängus edasijõudmiseks vajaliku info otsimise, sõnumitele vastamise ja muude igapäevaste tegevuste vahel (Consalvo, 2007; Pargman &

Jakobsson, 2006), mistõttu on mängimise ja mänguvälise tegevuse vahele väga raske piiri tõmmata ning hinnata, mis kuulub ja mis ei kuulu mängukogemuse juurde (Karppi ja Sotamaa, 2012).

Analüüsi vältel püüti säilitada võimalikult suurt avatust võimalike metoodika muutuste ja modifikatsioonide suhtes, mis on eriti oluline just valdkonna uudsuse ja üheselt aktsepteeritud metoodikate vaieldavuse tõttu. Juhul, kui tundus, et mõni meetod ei sobinud, modifitseeriti seda ka analüüsi käigus või valiti parem alternatiiv. Ehk, parafraseerides Stratherni (2004: 5-6) kirjeldust, toetutakse kultuuriantropoloogia parimatele tavadele: rakendades avatud ja mitte-lineaarseid andmekogumise meetodeid, püütakse materjalist leida rohkem infot kui uurija eelnevalt teadlik oli ning selle asemel, et suruda infot eelnevalt loodud uurimisprotokollide raamidesse, koostatakse analüüs pärast uurimismaterjalis osalemise kogemust (vt. ka Boellstorff, 2006).

Uurimisobjektid

Arvutimängud, mis on analüüsi hõlmatud, valiti kolme kriteeriumi alusel: 1) tegu on loopõhiste mängudega, kus on vähemalt mingil määral olemas rollimänguelement (tegemist on ka RPG ehk „*role playing game*“ žanrisse kuuluvate mängudega); 2) need on populaarsed (st. tegu on kommertslikult edukate mängudega), 3) neis on käsitletud kas mõnda reaalselt eksisteerivat või pseudoreligiooni piisaval määral (oli kajastatud vähemalt ühes analüüsitavas narratiivielemendis).

Loopõhiste mängudele keskendutakse seetõttu, et neis esineb kompleksseid kultuurirepresentatsioone kõike rohkem ning ka seetõttu, et RPG-del on mängutööstuses oluline roll.

Mänge valides toetusin esmalt arvutimängude müüginumbritele suurimas mängustatistika andmebaasis VGChartz ning salvestasin ülevaatliku tabeli 10 protsendist maailma kõige enam müüdud rollimängudest (kokku oli antud lehel

statistikat 772 RPG kohta; vt. Lisa 1). Toetudes mängude kodulehekülgedel leiduvale infole, varasematele arvutimängudes leiduvat religiooni käsitlevatele artiklitele, blogisissekannetele ja videoblogidele ning ka isiklikele kogemustele ja teadmistele paljude mängude osas, tuvastasin enda jaoks esmalt kõik mängud, mille looliinis sisaldub olulisel määral religioosseid elemente.

Kuna antud töö eesmärgiks on vaadelda religiooni võimalikult laialt, takerdumata stereotüüpidesse või kindlatesse religioonidesse, lähtusin lõpliku valiku tegemisel sellest, et esindatud saaks võimalikult lai religioonikäsitus (sisaldades ühelt poolt nii reaalselt eksisteerivate religioonide kujutust, väljamõeldud religioone ja mänge läbivaid eetilisi süsteeme ning teisalt mängija suhtes erineval positsioonil asuvaid religioone/eetilisi süsteeme (religioon kui vaenlane, religioon kui osa minategelasest, neutraalne positsioon).

Ülalmainitud kitsendusprotsessi tulemusel jäid lõplikku analüüsi järgnevad mängud: *Elder Scrolls V: Skyrim*, *Mass Effect 2*, *Dragon Age: Origins*, *Star Wars: Knights of the Old Republic* ja *Planescape: Torment*.

Kindlasti ei ole hõlmatud absoluutselt kõik neile kriteeriumitele vastavad mängud ning mingil määral on valik loomulikult ka juhuslik, kuid antud meetodi abil ei ole valik kindlasti kallutatud üht tüüpi käsitluse suunas, vaid annab üldisema ja reaalsusele paremini vastava pildi võimalikest erinevatest religioonikäsitlustest arvutimängudes ning viisidest, kuidas erinevaid religioone mängudes esitatakse. Ühtlasi, võttes arvesse käsitletud mängude populaarsust ja religioosset elementi sisaldavate mängude koguarvu kommertsmängude seas (küllalt väike), võib väita, et antud valiku põhjal saab üsnagi objektiivse pildi üldistest suundumustest religiooni kujutamisel rollimängulistest arvutimängudes.

Töö uudne panus ja võimalikud ohud

Seni ei ole autorile teadaolevalt arvutimängudes leiduva religioosse sisu analüüsiks kasutatud ühtegi mängude narratiivset diskursust süstemaatiliselt struktureerivat meetodit. Samuti ei ole seetõttu analüüsitud ka teatud sisu vahendamisel prevaleerivate narratiivielementide iseärasustest tulenevat mõju mängukogemusele. Ühtlasi ei ole arvutimängudes leiduva religiooni akadeemiline analüüs kuigi ulatuslik.

Kuid teemaga kaasnevad ka mõningad ohud, mida on püütud tööd kirjutades arvesse võtta. Peamised ohud ja vead seostuvad valimi, meetodi, järelduste ületähtsustamisega (vt. „kolmanda isiku taju“ mõistest allpool).

Kuna antud töö eesmärgiks on analüüsida religiooni kajastamist mängudes kui nähtust, on väga oluline, et analüüsitud mängude valim oleks võimalikult kaalutletult moodustatud. Näiteks ühe põhjusena, miks ülalmainitud Greg Perreault' töö kallutatuks kujunes (vt. Hurst, 2012), võis muuhulgas rolli mängida tema piiratud mänguvalik. Seega on antud töös eriti suurt rõhku pandud mängude valikule ja tasakaalustatuma valimi loomisele.

Üheks raskuseks on ka õige metoodika leidmine, mis sobiks mängude spetsiifikale. Selle probleemi lahenduseks on pühendatud eraldi peatükk (vt. ptk. 1) ning lisaks ei ole käesolevas töös laskutud üks-ühestesse narratiiviteooriast üle võetud detailidesse, vaid narratiiviteoria üldmõisteid on püütud kasutada pigem kui materjali struktureerivat raamistikku.

Kolmas suur oht antud töö puhul on kogutud andmete põhjal loodud järelduste põhjendatusega. Kuna antud töö ei sisalda religioonikajastuse mõjude uurimist, peab tulemuste interpreteerimisega olema eriti ettevaatlik. Seda eelkõige teades, kuivõrd kerge on tekkima nn. kolmanda isiku taju (*third person perception*), mis seisneb selles, et kultuurinähtuse (meedia) mõju teistele isikutele hinnatakse pea

alati üle (vt. nt. Ivory ja Kalyanaraman, 2009; Scharrer ja Leone, 2006; Davison, 1983). Seda ohtu on püütud ennetada eelkõige väga ettevaatliku järeldamisega.

Kõiki neid võimalikke probleeme ja samas ka võimalusi arvesse võttes on püütud luua töö, mis aitaks võimalikult laialdaselt, ent samas ka objektiivselt ja äärmustesse kaldumata, kirjeldada uurimisobjekti ning anda vastus püstitatud uurimisküsimustele.

Töö ülesehitus ja märkused

Käesolev magistritöö koosneb kuuest peatükist, käesolevast sissejuhatusest ja kokkuvõttest. Töö esimene peatükk jaguneb kaheks alaosaks, millest esimene analüüsib probleeme, mis kaasnevad narratoloogilise meetodi kasutamisega mängu-uuringutes ning teine tutvustab lähemalt käesolevas töös kasutatavat narratiiviteoorial põhinevat analüüsimudelit ning selgitab selleni jõudmise põhjuseid.

Järgnevad neli peatükki (2.-5.) keskenduvad mängude analüüsile ning iga peatükk käsitleb üht mängude narratiivielementi: teine peatükk peatub lähemalt kronotoobis leiduvatele religioossetele elementidele; kolmas peatükk analüüsib, milliseid religioosseid teemasid leidub hüponarratiividenä väljenduvais taustalugudes; neljas peatükk keskendub religioossetele teemadele mängude faabulates ning viies uurib karakterisatsiooni. Kõik mainitud analüüsipeatükid koosnevad omakorda kuuest alaosast, millest esimesed viis keskenduvad igaüks ühele analüüsitud mängule ning kuues võtab peatükis leitu lühidalt kokku. Kirjeldatud analüüsipeatükkide eemärgiks on keskenduda eelkõige mainitud narratiivielementidele erinevates mängudes võrdlevalt (et pakkuda esmast taustsüsteemi mainitud elementide hindamiseks).

Käesoleva töö kuuendas peatükis analüüsitakse eelnevates peatükkides käsitletud narratiivielementide omavahelisi suhteid eraldi iga mängu sees ning

leitakse, millised narratiivielemendid neis mängudes prevaleerivad. Ühtlasi analüüsitakse, milliseks kujuneb analüüsitud mängudes mängukogemus ja kuidas erinevad narratiivielementide omavahelised suhted seda mõjutavad. Selles peatükis pakutakse lõpetuseks välja ka mudel, mis aitab kirjeldada mängukogemuse ja narratiivielementide omavahelisi suhteid.

Töö lõpetab kokkuvõtte, mis annab lühida ülevaate töö eesmärgist ja sisust ning kirjeldab kokkuvõtlikult järeldusi ja tulemusi, milleni töö käigus jõuti.

Käesoleva töö viitamissüsteemina on kasutatud APA (*American Psychological Association*) viitamisjuhendit.

1. Narratoloogilise meetodi kasutamise võimalikkusest mängu-uuringutes

Käesolevas peatükis antakse ülevaade sellest, kas ja kuidas on võimalik narratoloogia mõisteid ja meetodeid mängu-uuringutes rakendada. Kuna magistritöö maht on piiratud, eeldatakse, et narratoloogia põhimõisted ei vaja kultuuri-uuringute valdkonnas enam eksplitsiitset lahtiseletamist, mistõttu terminoloogial eraldi ei peatuta. Küll aga peatutakse peatüki esimeses osas ühe olulise osana narratoloogia-ludoloogia debatil, kuna tegu on vaidlusega, mis kujundab siiani paljude mängu-uurijate meetodivalikuid ning aitab heita valgust valitud meetodi sobivusele mängu-uuringutes. Peatüki teine osa käsitleb juba konkreetsemalt, kuidas käesolevas töös narratoloogia teooriatele toetuti ja analüüsitakse, mis on sellise lähenemise eeliste seniste analüüsimeetodite ees.

1.1. Narratoloogia ja mängu-uuringute vastasseis

Mängud, eriti need, mida antud uurimuses käsitletakse, evivad endas tihti kunstilist ideed kandvat lugu ning virtuaalkogukondade ja mängukultuuri uurimisele keskendunud sotsioloog T.L. Taylor on isegi väitnud, et „ilma narratiivita on mängumaailma ja tegelaste olemasolu mõttetu.“ (Taylor, 2002). Lugu või narratiiv võiks seega olla esimene asi, mida mängude sisu tähendust mõista soovides analüüsida. Lisaks, kui vaadata narratoloogia üht võimalikku definitsiooni – „narratoloogia uurib viise, kuidas narratiiv struktureerib meie arusaama nii kultuurilistest artefaktidest kui ka maailmast meie ümber“ (Felluga, 2011) – võiks eeldada, et narratoloogia näol tegu on väga õige meetodiga, mille abil analüüsida, kuidas neisse lugudesse põimitud elementide abil kujundatakse mängija arusaama religioonist kui kultuurilisest artefaktist. Kuid kahjuks ei ole selle meetodi rakendamine mängu-uuringutes olnud sugugi nii valutu.

Narratoloogia sai distsipliinina alguse 1966. aastal, mil Prantsusmaal avaldati ajakirja „*Communications*“ erinumber nimega „Narratiivi struktuurne analüüs“ (Jahn, 2005). Narratoloogia mõiste käis kolm aastat hiljem oma ikoonilises raamatus „*Grammaire du Décameron*“ (1969) välja Tzvetan Todorov, kelle kohaselt on narratoloogia „narratiivi struktuuride teooria. Et struktuuri uurida või pakkuda välja struktuuri kirjeldus, võtab narratoloog narratiivi osadeks lahti ja püüab kindlaks teha nende osade funktsioone ja omavahelisi suhteid.“ (Todorov, 1969: 9 *via* Jahn, 2005).

Mängu-uuringutesse saabus narratoloogia juba enne esimese distsipliini sündi 1990ndate aastate lõpus ning 2000ndate alguses tekkis terav vastasseis kirjandusteadlaste (narratoloogide) ja mängu-uurijate (kellest paljud olid tegelikult tulnud kirjandusteadusest) vahel. Kuigi narratiiviteoreetikud leiavad (ja leidsid ka siis), et narratiiv on kõik, mis jutustab loo, olgu see tekst, pilt, etteaste või nende kombinatsioon (mis teeb narratiivi ka romaanidest, filmidest, koomiksidest, mängudest) (Jahn, 2005), ei olnud see seisukoht, mida jagasid mängu-uuringute algusaastail ludoloogid. Näiteks Jesper Juul ja Espen Aarseth, ludoloogia positsiooni esindajad, olid kindlal seisukohal, et mängude fundamentaalsete erinevuste tõttu kõikidest senistest kultuurivormidest ei saa mängu narratiividena käsitleda ja seetõttu ei saa nende analüüsis rakendada ka narratoloogia meetodeid. Teine pool seevastu, kuhu kuulusid nt. Janet Murray ja Jens F. Jensen, olid risti vastupidisel seisukohal ja uskusid, et mängud ja narratiivid ei erine üksteisest siiski nii palju ja nende analüüsimine sarnastel alustel on täiesti õigustatud (vt. ka Mäyrä, 2008).

Olgu etteruttavalt üteldud, et nüüdseks on vastasseis mõneti vaibunud. Mängu-uuriija Frans Mäyrä (2008) on kirjutanud, et „ludoloogia-narratoloogia“ kokkupõrke kohta kehtib tõde, et väitlustel on omadus näidata ka väikesi eriarvamusi väga suurtena ning Pearce'i (2005) meelest võib tagasivaates väita, et tegemist oli ebaolulise probleemiga. On kaheldud isegi selles, kas see väitlus üldse leidis aset (Fransca, 2003) või tegu oli üksteisest möödarääkimise ja erinevate tähenduste nägemisega samade terminite taga (Bizzocchi, 2007). „Nüüdseks tunduvad kõik nõustuvat järgmistes ideedes: esiteks ei pea mängudes tingimata olema lugu, teiseks

on mängude ja narratiivide vahel olemas erinevused ja kolmandaks võib lugu mõnikord mängukogemusele palju juurde anda,“ kirjutab Bizzocchi (2007). Mängu-uuriija Frans Mäyrä on sarnasel seisukohal: „Tundub, et keegi ole nõus mängu taandama ei ainuüksi lugudeks ega ka käsitlema neid kui ainuüksi interaktiivset mängimist ilma igasuguse jutustamiseta. Kuid erinev rõhuasetus ja fookus on mängu-uuringutes endiselt alles ning see on selle väitluse kõige suurem tulemus: mängud võivad olla mitu asja korraga, olenevalt sellest, kuidas neile läheneda. Otsides narratiivi, võib selle leida (või konstrueerida) ning samavõrd võimalik on otsida ja leida mängude olemust nende interaktiivsest loomusest – mängukogemusest“ (Mäyrä, 2008).

Neid, kellele pakub huvi narratoloogia meetodite rakendamine mängu-uuringutes, on aga viimasel ajal tekkimas aina juurde (Mäyrä, 2008) ning selle asemel, et heita kõrvale tervet potentsiaalselt vägagi suure seletusjõuga distsipliini, püütakse leida erinevaid viise, kuidas narratoloogia laia meetoditepagasit kasutada nii, et see arvestaks mängude eripäradega. Kuid endiselt on ka neid, kes usuvad, et narratoloogia ei sobi meetodina mängude uurimiseks. Seetõttu vaadeldakse järgnevalt pisut lähemalt mõningaid nii ludoloogia-narratoloogia debati käigus kui ka hiljem üles kerkinud narratoloogia-vastaseid arvamusi, detaile ja mängude eripärasid, millega tuleks narratoloogilist meetodit mängu-uuringutes rakendades arvestada, ning käsitlust leiavad ka peamised probleemid ja takistused, ning võimalikud lahendused, mis aitavad mängude lugusid paremini analüüsida.

Üks suurim argument ja probleemkoht narratoloogia meetodite rakendamisel on seni hõlmanud küsimust, kas mängu võib üleüldse käsitleda kui narratiivi. Mängu-uuriija Jesper Juul on näiteks käinud välja argumendi, et sellal, kui narratiivis on lugu ise loo jutustamise ajast eristatud (lood on kas juba toimunud või toimuvad tulevikus), siis mängudes on loo aeg ja loo jutustamise aeg teineteisest eristamatud (Juul, 2001b). Seda väites unustab Juul aga ära ühe keskse arusaama ja mõiste ajaliste suhete analüüsiks narratiiviteoorias, nimelt samaaegse narratsiooni (*concurrent narration*), kus diskursuse aeg (ehk Juuli sõnadega jutustamise aeg) ja loo aeg on

üksteisest eristamatud. Tegu on ühega kolmest peamisest narratsiooni ajaliste suhete hindamise võimalusest, mille heaks näiteks kirjanduses on päeviku vorm ja mis kehtib ka arvutimängude ajalise esituse kohta (lähemaks ülevaateks vaata nt. Jahn, 2005).

Juul leiab ka teisi probleeme, mis tema arvates tekivad ajaliste suhete analüüsil narratoloogia meetoditega. Näiteks väidab ta, et arvutimängude lugudes on võimalik ainult kronoloogiline ajaline esitus, kusjuures flashbackid või flashforwardid on tema meelest seetõttu võimatud (vt. Juul, 2001b). Ka seda väidet on üsna lihtne ümber lükata, eriti praktiliste näidete abil arvutimängudest, kus loo edasiandmine ei ole kronoloogiline ning kust selliseid elemente leida võib. Näiteks avaneb arvutimängus *Star Wars: Knights of the Old Republic* (KotOR) peategelase lugu just omapärase flashbackide JA flashforwardite seguna. Juuli väide võib kehtida mitte-looliste arvutimängude kohta, kuid ei kehti kindlasti siin analüüsitud mängude kohta.

Ka Espen Aarseth on väljendanud kahtlusi selle suhtes, kas mängu saab analüüsida kui narratiive. Aarsethi üks peamistest argumentidest on, et „mängud (tihti kui simulatsioonid) on oma kognitiivse ja kommunikatiivse struktuuri poolest narratiividest täiesti erinevad. /../ Need on protsessid /.../, mille tulemust pole võimalik ette ennustada, kuna see võib olulisel määral sõltuda mängija õnnest, oskustest ja loovusest.“ (Aarseth, 2001). Aarseth viitab siin narratoloogiliselt rääkides peamiselt jutustajapositsiooniga seonduvatele probleemidele. Tõde on see, et mängudes on narraatori positsioon muutunud ja mängijal on sündmuste juhtimises suurem kontroll (sellest tuleb lähemalt juttu allpool), kuid suuremas osas mängudes on võimalikke mängu käike (ehk lugusid) siiski piiratud hulk (alates kahest stsenaariumist – võit või kaotus – kuni erinevate looliinideni RPG-des).

Erinevalt üldlevinud arvamusest on suurem osa kaasaegseid mängu (eriti RPG-d) oma loo poolest siiski küllaltki lineaarsed. Kuigi mängijana on võimalik luua kergeid alteratsioone ja tõsta ümber mikronarratiivide järjekorda teatud piirides

(mõnikord aga ka üldse mitte), jäävad suurema narratiivi sündmused enamasti siiski samaks (ja samale positsioonile). Seda toetavad osalt ka mängudisaini põhimõtted: mängud koosnevad tegevustsüklitest (hõlmab tegevust, tagasisidet ja järgmist tegevust initsieerivat motivatsiooni) progressioonitsüklitest (vt. Werbach ja Hunter, 2012: 95). Kui tegevustsükkel kehtib üksikute mängutegevuste või detailide kohta (nt. väiksemad *questid* jmt), siis progressioonitsükkel kehtib terve mängu kohta ja põhineb ideel, et mäng ei arene mitte lineaarselt, vaid astmetena. Iga aste moodustab omaette bloki, millega on seotud kas raskusaste või – antud juhul olulisem – mängu loo teatud osa (sarnaselt peatükile raamatus). Järgmisele astmele jõutakse (ja suurem süžeeiliini areng toimub) siis, kui on täidetud eelmise astme kohustuslikud elemendid (tegevustsüklid, mille järjekorda võib tihti muuta). Progressioonitsükli “astmete” (seega ka narratiivi suuremate osade) järjekorda ei ole mängijal enamasti võimalik muuta (juhtudel kui kronoloogiline järgnevus on narratiivi seisukohast oluline). Seega, kuigi mängu loo pisemaid elemente on võimalik ümber tõsta, on üldlugu siiski küllaltki lineaarne ja võimalike arengute paljusus on suuresti ületähtsustatud.

Siinkohal tasub meelde tuletada ka mõistete „lugu“ (*story*), „süžee“ (*plot*) ja „diskursus“ tähendusi narratoloogias ning loo põhjusliku, tegeliku ja diskursiivse aja erinevusi, et mõista, kuidas muudavad (st. ei muuda) jutustatud loo (diskursuse) sündmuste ajalised muutused tegeliku loo ajalist järjestust (vt. ka Jahn, 2005).

Teised probleemid, mida näiteks Jesper Juul on välja toonud, on küll mõneti ebaolulised (eriti antud töö puhul), kuid olgu nad sellegipoolest siin välja toodud. Juul leidis, et erinevalt narratiividest on mängude objektis on tihti mitte-eluline materjal ja seetõttu ei ole mängud narratiividega võrreldavad (Juul, 2001b). Antud väites on mitmeid probleeme, esiteks võivad ka narratiivid kujutada mitte-elulist materjali (nt. looduskirjeldus vmt.) ning minnes veelgi kaugemale ja ennetades jutustaja puudumise probleemi: mitte-elulist materjali on võimalik kirjeldada ka ilma jutustaja olemasoluta (narratiiviteoorias tuntud kui deistlik/ keskmata fokalisatsioon, vt. nt. Jahn, 2005). Lisaks ei puuduta antud probleem käesolevat tööd, kuna ühegi mängu keskmes ei ole mitte-eluline materjal.

Ka argumenteeris Juul, et sellal, kui narratiivi üheks peamiseks omaduseks on tema tõlgitavus ühest loo jutustamise viisist teise (lugu ja loo jutustamise konteksti – narratoloogiliselt rääkides diskursust ja lugu – saab eristada), pole võimalik arvutimänge Juuli meelest teistesse loo vormidesse üle kanda (Juul, 2001b). Seda argumenti põhjendab Juul näitega filmi *Star Wars* ja 1983. aastast pärit algelise samadel ainetel loodud arvutimängu sisu erinevustega (Juul, 2001b). Mingil põhjusel jäi antud argument ehk kõige nõrgemaks väiteks mängude ja narratiivide erinevusest, kuna ainuüksi mainitud erinevus ei tähenda ju tõlkimise võimatust (pigem oli asi vabatahtlikes otsustes ja valikutes ning ehk toona ka tehnoloogia arengu puudustega mängude puhul) ning illustreeris siinse autori jaoks pingutatud ja laiemat eesmärki (mängude analüüs) eiravast kangekaelsest vaidlusest narratoloogia kui sellise võimalikkuse vastu mängu-uuringutes. Tundub, et paljudele Juuli väidetele vastates võib alustada Markku Eskelineni demagoogilisest sissejuhatusest „aga kui sa tõeliselt tunnend oma narratiiviteooriat...” ning lõpetada rohkete vigadega, mida Juul oma väidetes teeb. Lisaks, kui jätta kõrvale metodoloogilised eksimused, mida Juul samuti rohkelt teeb, võiksid mõned tema seni välja toodud argumendid kehtida ehk mööndustega küll mõne muu mängužanri, kuid mitte loopõhiste RPG-de kohta, mida siin töös analüüsitakse.

Kuid lisaks ülalmainitud probleemidele viitas Jesper Juul ka ühele mõneti olulisemale küsimusele, nimelt konfliktile mängija poolt suunatud ja hetkes toimuva interaktiivsuse (mis on ka mängude keskmes) ning jutustaja poolt kontrollitud sündmuste representatsiooni vahel, mis on narratiivide keskmes (Juul, 1999/2001: 7, 86). See, jutustaja puudumisele viitav tähelepanek kehtib tõesti arvutimängude puhul ja kuna mediatsiooni (narratoloogiliselt) küsimus on mängudes muudest jutustavatest žanritest erinev, vajaks see küsimus siinkohal pisut lähemat vaatlust.

Esmalt tuleks märkida, et jutustaja puudumine sellisel kujul, nagu me oleme harjunud lugema proosakirjandusest, ei ole iseenesest probleemiks – nii on see ka draama, luule ja filmi puhul, kus kasutatakse edukalt narratoloogilist meetodit. Loo mediatsioonil (ehk edasiandmisel, jutustamisel) on erinevad tasemed (jutustaja,

karakteri dialoog, erinevad fokaliseerimise võimalused) ning nii draamat kui luulet võib käsitleda lihtsalt piiratud mediatsioonivõimalustega žanreid (Hühn ja Sommer, 2012). Kuigi näiteks draamas kantakse sündmuse ette kehaliselt ja reaalselt, kusjuures puudub avalik mediaator (nagu jutustaja), viitab siiski stseenide valik, kombinatsioon ja fookus mediaatori olemasolule (Hühn ja Sommer, 2012). Sama kehtib ka arvutimängude kohta ning seetõttu on jutustajapositsiooni ja fokaliseerimisega seonduvaid küsimusi võimalik arvutimängudes analüüsida küll. Võrreldes draamaga lisandub arvutimängude puhul ka kasutajaliidest tulenev info, mida võib samuti käsitleda kui ekstradiegetilist (või intradiegetilist, see on vaieldav) mediaatorit (kasutajaliidese rolli narratsioonis on uurinud näiteks Jim Bizzochi ja Ben Lin; Bizzochi et al, 2011).

Teine aspekt, mis jutustajapositsiooni erinevusega kaasneb, puudutab kontrolli narratiivi suunamise üle. Nagu mainitud, jääb suurem narratiiv küll enamasti hoolimata mikronarratiivide diskursiivsest ümberpaigutumisest samaks, kuid samal ajal toimuvad teatavad muutused ja segunemised narratoloogiliste elementide struktuuris, mida tasuks mainida. Kuigi, lähtudes Chatman'ist (1978), võib öelda, et mediaator on mängudes varjatud, võib jutustajaks pidada ka peategelast, keda juhib mängija ja kes realiseerib narratiivi läbi tegevuse. Selle "kogeva mina" tõttu kujuneb mängus aga paradoksaalselt homodiegetiline narratiiv (vt. Genette, 1980; *homodiegetic narrative*). Samas võib aga mängude puhul sisse tuua kogemusliku aspekti ja väita, et narratiivi homodiegetilisus või heterodiegetilisus sõltub immersioonist (mis omakorda sõltub paljudest aspektidest, nt kasutajaliidese usutavusest) ja mängija peategelasega samastumise astmest (mis omakorda sõltub nt. karakteri meeldivusest, mille tõenäosust suurendab mh. avatari kujundamise võimalusega mängija poolt). Seega võib ka väita, et mängudes, kus on peategelase kujundamisel ja juhtimisel suurem vabadus, kujuneb narratiiv homodiegetiliseks. Sama mõtet edasi arendades võib ka teoretiseerida, et mängudes toimub narratiivi erinevate tasemete vahel metalepsis (Genette, 1980: 234-237), mis toimib nii dieteetilisest ekstradiegetilisest kui ka ekstradiegetilisest dieteetilisest suunas.

Nagu ülaltoodud näidete põhjal näha, on mängude puhul kõikidest narratoloogilistest elementidest ehk kõige komplitseeritum just mediatsioon. Kuid sellest hoolimata on arvutimängude puhul võimalik narratoloogia mediatsiooni puudutavaid elemente siiski analüüsida, toetudes osalt kasvõi tehtud töödele draama või filmi alal. Lisaks sellele on viimasel ajal ilmunud hulk huvitavaid töid, kus käsitletakse just arvutimängude narratoloogilist analüüsi ja käsitletakse mängude eripärasid.

Üheks selliseks tööks on näiteks Jim Bizzocchi, kes kasutab mängude analüüsil karakteri, loomaailma, emotsiooni, kasutajaliidese kui mediaatori ja mikronarratiivi analüüsi, jättes kõrvale süžeeanalüüsi (kui rütmi ja tempo poolest mõõdetud tekstitasandi esituse), kuna seda on Bizzochi meeles liialt keerukas ja ka mitte nii tulemuslik kui eelmainitud elemendid, kui tahame täpsemalt analüüsida, millist rolli mängib narratiiv mängudisainis ja mängukogemuses. (Bizzocchi, 2007).

Lisaks Bizzochile on ka teisi autoreid, kes on narratoloogilist meetodit väga edukalt arvutimängude analüüsiks kasutanud. Nende seas on nt. Malcolm Ryan (vt. nt. Ryan ja Costello, 2012), Adam W. Ruch (2012), Marie-Laurie Ryan (2009) jpt.

Seega nähtub ülaltoodud arutelust, et kuigi mängude interaktiivselt konstrueeritav narratiiv on ilukirjanduse staatilisest narratiivist olemuslikult erinev, on võimalik sellegipoolest ka mängude seisukohast kõige probleemsemaid narratoloogia mõisteid mängu-analüüsis siiski kasutada. Lisaks sellele ei ole narratoloogia üksnes jutustaja positsiooni analüüs (nagu ülaltoodu põhjal võiks arvata), vaid sisaldab rohket tööriistahulka, millest suuremat osa on väga edukalt võimalik rakendada ka mängudele (täpsemalt vt. alljärgnev analüüsiosa).

Samas tuleb rõhutada, et kuigi paljude narratiiviteoreetiliste elementide analüüs mängude puhul on kindlasti põnev ja pakub teatavat mängulist elementi, ei ole käesoleva töö raames kindlasti mõtet laskuda narratoloogia detailsetesse

küsimustesse, vaid pigem piisab sellest, kui kasutada narratoloogial põhinevaid kontseptsioone uurimismaterjali narratiivse diskursuse struktureerimiseks.

1.2. Narratoloogiale toetuva mängude struktuurse analüüsi mudel

Praktilises osas analüüsitakse narratoloogia põhimõistete abil, kuidas kujutatakse religiooni ja sellega seonduvat arvutimängude lugudes – ehk milline on religioossete elementide roll analüüsitavate arvutimängude narratiivis ja milliste meetodite abil see saavutatud on?

Järgnevas analüüsis vaadeldakse religioossete elementide kujutamist käsitletud arvutimängudes kokku neljas suuremas kategoorias: kronotoop, taustalugu, faabula ja karakterid. Sellisel jaotusel on mitu eesmärki. Esiteks aitab see analüüsi struktureerida ja mängu võrdlevalt vaadelda, teisalt aga võimaldab selline narratoloogiline lähenemine, kus lugu võetakse lahti pisemateks elementideks, paremini ja rafineeritumalt näidata, kui tihedalt on religioon mängu põimunud. Samuti aitab selline analüüs edasi arendada seniseid väljapakutud mudeleid religioonikäsitlemise analüüsiks arvutimängudes, eelkõige näiteks Markus Wiemkeri ideed.

Markus Wiemker, kes on samuti uurinud religioonikäsitlemise sügavust arvutimängudes, jaotas mängud religiooni inkorporeerituse osas kolmeks: esimesse kategooriasse kuulusid mängud, mille puhul kasutati religioosseid elemente mängu taustaloos (või ka näiteks mängusiseste esemete vmt juures), „kuid religioossetel otsustel ei ole mängus endas mingit osa“ (Wiemker, 2008). Teise kategooriasse liigitas Wiemker mängud, mis „eeldavad mängijalt mõningast religioonide mõistmist ja tundmist ja kus religioon on mängu narratsioonis olulisel kohal“ (Wiemker, 2008). Kolmanda grupina näeb Wiemker mängu, kus religioonikujutus on väga olulisel kohal ja „mille eesmärgiks on mängijat vastavasse usku pöörata“ (Wiemker, 2008).

Viimast kategooriat nimetab Wiemker ka propagandaks või ideoloogiliseks mõjutuseks. Sellisel lähenemisel on aga mitmeid probleeme, mis puudutavad peamiselt kategooriate vähest ebatäpsust ja liigset üldistamist. Samuti on tõsiseks probleemiks hinnangute ja seega mängude kategooriatesse liigitamise subjektiivsus.

Esmalt kategooriate ebatäpsusest. Wiemkeri (2008) esimese kategooria piirid on nii laiad, et võivad hõlmata mängijani jõudva religioosse sisu poolest kardinaalselt erinevaid mängu. Näiteks kuuluvad siia kategooriasse nii mängud, mille taustaloos puudutatakse religioossete elementidega maailmaloomislugu kui ka mängud, mis toimuvad religioossetes keskkonnas (nt. paljud pseudo-keskaegse miljööga RPG-d) ja kus religioon on osa mängumaailma hetkereaalsusest (ehk kronotoobist). Mõlemal juhul ei pruugi mängija religioossetel otsustel olla olulist osa mängus ja ka religioosse sisuga tutvumine olla täiesti vabatahtlik (st. see ei ole olulisel kohal narratsioonis), mistõttu klassifitseeruvad mõlemad mängud adekvaatselt Wiemkeri esimesse kategooriasse. Ometi on taustaloos ja mängumaailma reaalsuses sisalduv info (sh. religioosne) mängija jaoks erineval määral avatud ning RPG-de puhul, kus mängumaailma avastamine (*exploring*) on oluline osa mängust, on ülimalt tõenäoline, et mängija puutub neist viimasega rohkem kokku (st. mängumaailma on taustaloost vältida keerulisem). Seetõttu on ka mängija kokkupuude religioosse sisuga hariliku mängukogemuse puhul nende kahe näite puhul täiesti erinev, kuigi Wiemkeri järgi kuuluvad need kaks ühte kategooriasse.

Teine väga suur probleem Wiemkeri teooria puhul puudutab kategooriate subjektiivsust. Kuidas näiteks hinnata, kas religioon on narratsioonis olulisel kohal ja millist narratiivi elementi selleks vaadata tuleks? Kas näiteks mäng, mille narratiivis leidub üks religioossetest oluline aspekt ja kus üldiselt religioonikajastus puudub, kujutab religiooni sügavamal tasemel kui religioossetes maailmas aset leidv mäng, mille puhul mängija otseselt religioosseid otsuseid tegema ei pea? Ka Wiemkeri kolmanda kategooria puhul avaldub sama probleem – kuidas hinnata, kust algab religioosne propaganda ja kuidas hinnata, millisel eesmärgil on religioon mängu inkorporeeritud? Lisaks, kas on võimatu, et võib olemas olla mäng, milles religioon

on vägagi olulisel kohal, kuid mis ei ole samal ajal propaganda? Wiemkeri järgi oleks vastus viimasele küsimusele „jah“. Olgu aga etteruttavalt öeldud, et allpool võib kohata näidet, mis viitab vastupidisele.

Neist probleemidest lähtuvalt on siinses töös püütud must-valgete kategooriate asemel näha religiooni inkorporeerimist mängu kontiinumina, mida saab vaadelda erinevatel telgedel. Subjektiivsete üldistavate hinnangute asemel on loodud ülalmainitud viieosaline ja narratoloogia teooriatel põhinev jaotus, mis aitab religiooni / religioossete elementide kohalolu mängus hinnata üksikute tasandite kaudu. Seejuures on väga oluline, et mõned neist tasanditest mängivad reaalses mängukogemuses rohkem rolli kui teised ning kõik panustavad erineval määral ja viisil mängu üldkogemusse. Erinevate tasandite olulisust ja rolli hinnatakse töö järelduste ja arutelu osas, kuid alljärgnevate peatükkide eesmärgiks on esmalt neid tasandeid kirjeldada ja hinnata, mil määral on religioon või religioossed elemendid olemas igas tasandis eraldi ning kas ja mil määral mängud selles osas erinevad. Seega vaadeldakse järgnevalt, mil määral mängivad religioossed elemendid rolli vaadeldud mängude kronotoobis, taustaloos, faabulas ja karakterite kujundamisel.

2. Religioon kronotoobis ja loomaailma iseloomustuses

Kronotoobi mõiste tähendab (kr. k) sõna-sõnalt „aeg-ruumi“ ja selle võttis kirjandusteoorias 1970ndatel kasutusele Mihhail Bakhtin, kes laenas selle oma sõnade järgi omakorda Albert Einsteinilt (Bakhtin, 1981: 84). Kronotoop viitab Bakhtini järgi „kirjandusteoses kujutatud ajaliste ja ruumiliste suhete implitsiitele ühendatusele.. Kirjandusliku kronotoobi puhul on ajalised ja ruumilised tähistajad sulatatud ühte, hoolikalt läbimõeldud tervikusse.“ (Ibid.) Kirjandusteoreetik John P. Farrell on kronotoopi võrrelnud ka varasemalt kasutusel olnud terminiga „miljöö“, kuid on nentunud, et kronotoop on mõistena oluliselt laiem ning hõlmab erinevalt viimasest, lühidalt öeldes ka muid tekstuaalselt väljendunud suhteid (nt. kronotoobi tematisseerimine, ruumiliste suhete seos diskursusega jpm.) (vt. täpsemalt Farrell, 1997: 67).

Arvutimängude analüüsi mõistes hõlmab kronotoop fiktsionaalset maailma, kus mängija tegutseb ning mille moodustab nii geograafilis-materiaalne kui ka sotsiaal-kultuuriline mängusisene tegelikkus, ühes seal kehtivate reeglite, piiride ja suhetega. Kronotoobi alla ei kuulu taustalugudes kirjeldatud paigad, mida mängija ise külastada ei saa ja mis ei ole seega ka osaks faabulast. Kronotoobi kirjeldus loob esmase raamistiku, mille abil hiljem iseloomustada loo ülejäänud elementides leiduvat religioosset sisu ning võimaldab hiljem hinnata religioonikajastuse sügavust. Juhul, kui religioon mängib loomaailmas endas olulist rolli (aga ei pruugi seejuures osaleda faabulas), on selle kaasamine mängu astme võrra sügavam kui juhul, mil religioon mängib rolli ainult võimalikes taustalugudes.

Järgnevalt kirjeldatakse esmalt lühidalt analüüsitud mängude loomaailmu, fookusega leida religiooni või religioossete elementide kohalolu kronotoobis, püüdes hõlmata nii geograafilis-ruumiliselt kui ka sotsiaal-kultuuriliselt olulisi religiooniga seotud suhteid, ning seejärel võrreldakse leitud omavahel.

2.1 Dragon Age: Origins

Dragon Age: Origins (edaspidi **DAO**) maailm on paljugi üle võtnud *tolkienlikust* fantaasiakirjandusest ja asetub pseudo-keskaegsesse olustikku, kus tegutsevad haldjad, päkapikud, draakonid, nõiad, maagid, demonid ja muud üleloomulikud olendid. Erinevalt harilikust fantaasiažanrist, kus enamasti hoidutakse organiseeritud religioonide kujutamisest, on DAO maailm aga struktureeritud valitseva religioosse organisatsiooni (*Chantry*) poolt. Chantry evib tugevat kohalolu nii mängumaailma geograafias (igas linnas on olemas kas tempel või pühakoda ehk Chantry ning olulisel kohal on ka sama usundi prohveti Andraste templi varemed) kui sotsiaalsetes suhetes (kontrollib maage ja juhib sõjaväelist osa ehk *Templar*'eid). Chantry kannab institutsioonina mängijani edasi nimetut usku „Loojasse“ („*The Maker*“), millel on juured ka taustaloos (vt. allpool) ning mitmetes karakterites (vt. allpool). Huvitavate ja mõneti vastuoluliste religiooni puudutavate kronotoobi elementidena võib välja tuua ka maagideringi Torn (Circle Tower) ning ruumitu ja ajatu vaimudemaailma *Fade*'i. Kui esimene aitab veelgi väljendatumalt rõhutada Chantry kontrolli maagide üle (vastasseisu võib kajastada ka religiooni ja teaduse kokkupõrkena), siis teine, olles osa mängumaailma kronotoobist, viitab religioosse taustaloo mängusisesele reaalsusele. Kuigi mängus leidub ka teiste rasside (nt. haldjad) usundeid, ei ole neil Chantry'ga võrdselt kohalolu ega sotsiaalset staatust. Ühtlasi on märkimisväärne see, et mängus ei toimu otsest vastuseisu erinevate religioonide vahel (erinevalt maagia-religiooni vastasseisust). Küll aga mängib religioon (*Chantry* religiooni näol) DAO geograafilis-materiaalses kui ka sotsiaal-kultuurilises reaalsuses väga tugevat rolli, struktureerides nii sotsiaalseid suhteid kui omades tugevat kohalolu mängu olustikus.

2.2 The Elder Scrolls: Skyrim

DAOle just kronotoobi poolest küllaltki lähedane on *The Elder Scrolls: Skyrim* (**edaspidi Skyrim**), mis kuulub samuti fantaasiakirjandusele põhinevasse pseudo-keskaegsesse maailma. Ka Skyrimis leidub erinevaid rasse (lisaks haldjatele ka nt. reptiloidid), maagiat ja draakoneid, kuid maailm toetub nii tausta kui ka visuaalse representatsiooni osas rohkem põhjamaisele esteetikale. Ka Skyrimi puhul on religioonil kronotoobis oluline roll ning Skyrimis on olemas nn. ametlik religioon, kuid erinevalt DAOst ei ole tegu monoteistliku religiooni, vaid paljude jumalate panteoniga. Lisaks ametlikele jumalatele on ka terve hulk teisi, erinevatele rassidele omaseid jumalaid ja jumalusi. Nn. ametlikuks religiooniks on Aedra'id ehk kaheksa pühakut (aja draakonjumal Akatosh, elu ja surma jumal Arkay, ilu jumalanna Dibella, tarkuse ja loogika jumal Julianos, loodusjumalanna Kynareth, emajumalanna ja armastusjumalanna Mara, armu ja õiguse jumal Stendarr, töö ja kaubanduse jumal Zenithar) ning sõja- ja juhtimise jumal Talos. Üle terve Skyrimi maailma on neil jumalatel oma pühapaigad või altarid (*shrines*), mis asuvad enamasti kas templites, linnades, koobastikes või keset loodust ja on tähistatud suurte kujudega (altarid ise on väikesed). Altareid on võimalik külastada ning neist on võimalik saada õnnistust (kas siis palvetades või muul moel paigaga interakteerudes). Lisaks Aedra jumalustele on aga Skyrimi maailmas võimalik kummardada ka „tumedamaid“ jumalusi, Daedra'id. Viimased on mängumaailmas mõnevõrra vähemolulisel positsioonil (ametlik usund on Aedra) nii seda kui ka nende „kurjust“ peegeldavad ka Daedrate altarite asukohad: enamasti asuvad need kõrvalistes paikades, metsades vmt. Kokku on Skyrimi maailmas 12 Daedratele pühendatud altarit. Nii pühapaigad kui templid (teiste hulgas ka suurim, kõigile pühakutele pühendatud *Temple of the Divines*) on Skryrimi geograafilis-materiaalses reaalsuses vägagi olulisel kohal, kandes endas ka erinevate religioonide visuaalset sümbolikat. Keeruka religioosse pildiga kaasnevad Skyrimis DAOst ka oluliselt komplitseeritumad religiooni ümbritsevad sotsiaalsed suhted,

millest üheks markantsemaks näiteks on Impeeriumiarmee ja mässuliste vastasseis: viimased võitlevad oma õiguse eest rakendada religiooset vabadust (vt. lähemalt faabula all). Ka need sündmused on esindatud Skyrimi ruumilises maailmas – Üheksa Jumaluse templis on vaidlusaluse jumala (Talose) pühjakuju puudu. Seega, olles vägagi integraalseks osaks mängukogemusest ja –maailmast ning olles aluseks ka sotsiaalsetele konfliktidele ja nendega seonduvatele eetilistele probleemidele, võib ütelda, et ka Skyrimi maailmas mängib religioon kronotoobis vägagi olulist rolli.

2.3. Star Wars: Knights of the Old Republic

Erinevalt kahest eelnevast mängust, asetub aga *Star Wars: Knights of the Old Republic* (edaspidi KotOR) vägagi teistsugusesse olustikku. Mäng leiab aset George Lucase tuntud Tähesõdade maailmas, mille keskmes on iidne headuse (*light side*) ja kurjuse (*dark side*) jõudude võitlus. Metafüüsilist jõudu (*force*), mida rakendavad ja kummardavad mõlemad pooled, võib näha nii moraalifilosoofilise eetilise vastasseisu kui ka religiooni või religioosse allegooriana (nt. iidne headuse ja kurjuse võitlus viitab tugevalt zoroastrismile). Religioosete elementide kohalolu hindamine KotORi kronotoobis on mõnevõrra komplitseeritum kui eelneva kahe mängu puhul, kuna jõu (olgu siis headuse või kurjuse) kummardamine ei too endaga kaasa nii ulatuslikku religiooset atribuutikat kui ülalmainitud usundite puhul. Seetõttu on ka mängu keskkond on tunduvalt vähem religioosne ja pühapaiku, kirikuid või templeid kui selliseid mängus ei leidu. Küll aga on mängugeograafias teatud paigad, mil on suurem uskumuslik tähendus (mängu mõistes kohad, milles on rohkem Jõudu). Headuse jõu (*light side*) poolelt on selliseks paigaks Jedi Enklaav planeedil Dantooine. Samas leidub kurjuse jõu (*dark side force*) lokaliseeringuid oluliselt rohkem: igal planeedil iidse Rakatanide Impeeriumi poolt ehitatud tähtkaardid (*Star Maps*), üheks oluliseks paigaks mängu loo arengus on ka sõjamasin ja eraldiseisev „planeet“ Star Forge ning sellele eelnev mängumaailm, kus asub iidsete tempel (*The Temple of the Ancients/ Temple of the Elders*). Kuigi mainitud kohad on

mängumaailma “tavainimese” eest justkui peidetud (tähekaartite otsimine on üks peategelase missioonidest), on religiooniga seonduvad paigad, eelkõige Kurjuse jõud, mängija jaoks mängumaailma geograafias esindatud. Kurjuse ja headuse Jõud on olulisel kohal ka sotsiaalsete suhete regulatsioonis ja seda eriti selle mikromaailma (ehk jedide ordu) sees, milles mängija opereerib. Kuigi loomaailmas esineb ka teiste liikide tõekspidamisi ja religioone, ei ole need loomaailma konstruktsioonis kuigi relevantset kohal. Kokkuvõtteks võib ütelda, et religioossete elementide kohalolu KotORis on mõneti vastuoluline: küllaltki ebareligioossetes kronotoobis (mainitud „tavainimese“ vaatepunktist) tegutsevad väikesemad sotsiaalsed grupid, mis kannavad ennast tugevaid filosoofilisi ideid (nii head kui kurjad jedid) ning osana suuremast narratiivist tegutseb just selles mikromaailmas ka mängija. Samas on neid mikromaailmu ümbritsev mängusisene reaalsus ja ka see igapäev, milles toimib mängu peategelane küllaltki vaene religioossete elementide poolest.

2.4. Mass Effect 2

KotORi loomaailmaga mõneti sarnane on mängu *Mass Effect 2* (edaspidi ME2) kronotoop: ulmeline 22. sajandi Linnutee galaktika, mida asustavad lisaks inimestele erinevad rassid (asarid, salarianid, drellid, durianid, kroganid, quarianid, gethid jt). Mängu sotsiaalset struktuuri reguleerivad rassiline kuuluvus (Reaperite oht ja ka muud sotsiaalsed hierarhiad ja suhted) ning märgiliselt on ka galaktika valitsemine ja rahu tagamine delegeeritud ilmalikule kogule (*Citadel Council*). Kuigi igal rassil on küll oma usund ja jumalus, ei mängi need mängusiseste sotsiaalsete suhete reguleerimise loogikas erilist rolli ning mängus ei leidu ühtegi religioosset jõudu. Eraldi märkimist väärib seik, et inimestel (kellena osaleb mängus ka mängija) ei ole eraldi religiooni. Samuti ei ole ME2 kronotoobis religiooniga seonduvaid märkimisväärsed paiku, mistõttu võib ütelda, et religiooni roll mängu kronotoobis on küllaltki minimaalne.

2.5 Planescape: Torment

Siiani kirjeldatud mängudest erineb ehk kõige enam **Planescape: Torment** (edaspidi PT), mis on ühtlasi ka kõige varasem mäng (1998). Religioonikäsitus (ja just käsitus, mitte kujutus) PT kronotoobis on ehk kõige kaootilisem ja keerukam, toetudes peamiselt Planescape'i fiktsionaalsele multiversumile, mitmetest tasanditest koosnevale fantaasiamaailmale, kus maagia on igapäevane ja mida asustavad sarnaselt DAO ja Skyrimi maailmadega erinevad rassid ning üleloomulikud olendid (deemonid, modronid ja PT puhul isegi jumalused). Religioossed elemendid ja erinevad maailmavaated on PT kronotoopi nii tihedalt põimunud, et on keeruline tõmmata piiri "religioosse" ja "mitte-religioosse" vahele, kuna tervet PT maailma võib käsitleda mütoloogilis-filosoofiline süsteemina. Sigil'it, linna, kus suurem osa mängust toimub, juhib Lady of Pain ning erinevaid haldusalasid kontrollivad viisteist fraktsiooni (*factions*; vt. lähemalt taustalugu). Igal fraktsioonil on oma filosoofiline maailmavaade, kusjuures nende seas leidub allegooriaid nii kristlusele, budismile kui ka ateistlikku maailmavaadet. Igal fraktsioonil on mängugeograafias ka oma ruumid, kus nad baseeruvad ja millel on tihti märgiline tähendus (nt. ateistlikku maailmavaadet kandvad „kadunud“ ehk „*Defiers*“ baseeruvad märgiliselt templi varemetes). Ükski fraktsioon otsest kontrolli ei oma, sotsiaalsetes suhetes valitseb erinevate vaadete vahel pingeseisund. Sigil on portaalide kaudu ühendatud teiste multiversumi tasanditega, näiteks saab mängija käia Baatoris (mis on põrgu allegooriaks) ja Carceris (samuti põrgu allegooriaks). Seega võib PT kohta väita, et religioon ei ole mitte mängumaailma kronotoobis esindatud, vaid et religioon on integraalne osa kogu mängu toimimisloogikast, sh. sotsiaalsetest ja nendega PT-s tihedalt põimunud ruumilis-geograafilistest suhetest.

2.6. Kokkuvõte

Analüüsitud mängudest kaks esimest paigutused küllaltki sarnasse fantaasiakirjandusele omasesse maailma ning kaks järgmist kuulusid pigem ulme-maailma (*science fiction* mõistes), viies mäng lähenes samuti fantaasiamaailmadele. Kui ulme ja fantaasiažanreid omavahel võrrelda, tuleb mainida, et rohkem leidis religioosseid elemente fantaasiažanrisse kuuluva maailmaga mängudes. Mõneti on selline jaotus ka loogiline – fantaasiamängud paigutuvad pseudokeskaegsesse maailma, millega seostatakse tihti ebausku ja religiooni (fantaasiažanri puhul ka maagiat).

Fantaasiamängude puhul oli religioon alati tugevalt põimitud mängumaailma geograafiasse, kusjuures religioosne geograafia oli tihedalt põimitud ka sotsiaalsete suhetega. Samas, kuigi KotORis olid olemas paigad, mida võib teataval määral sealse religioosse raamistikuga seostada (mainitud tähekaardid), seisis suur osa neist need justkui väljaspool ühiskonda.

Veel üheks huvitavaks jooneks oli inimpopulatsiooni religioossuse kajastamine – kui fantaasiamängudes oli religioon inimestele sama omane kui muudele rassidele, siis ulmemängude puhul oli pigem silmapaistev hariliku inimpopulatsiooni religioonikaugus, samal ajal kui muude rasside ja liikide puhul võis kohata mitmeid erinevaid (mängude seisukohast küll ebaolulisi) religioone. Kas see on juhuslik või peegeldab mänguloojate arusaama religiooni ajaloolisest „kohast“, on juba vaidlusalune küsimus.

Sellal, kui ka DAO kronotoobis oli religioon väga prevaleeriv, oli religioon kõige integraalsemalt põimitud PT ja Skyrimi kronotoopi, kuid seda samaaegselt nii väga erinevatel kui ka sarnastel viisidel. Sellal kui esimese puhul oli paljude paikade (ja neid asustavate tegelaste) näol tegu sisuliselt religioosse (või filosoofilise)

märgiga ning mängumaaailma võis seetõttu ka näha iselaadse religiooni ja filosoofia õpikuna, oli religioonikujutus Skyrimis rohkem realistlikult mängumaaailma integreeritud (sh. ka mängumehaanikasse, millest tuleb juttu allpool) ning mängumaaailma elemendid ei olnud mitte märgiks religioossetest või filosoofilistest ideedest, vaid religioon oli osa mängumaaailma kultuurist.

3. Taustalood kui hüponarratiivid

Narratoloogia analüüsib muuhulgas ka narratiivi tasandeid ning mitmetasandilise ehk maatriksnarratiivi sees peituvat teise tasandi narratiivi nimetatakse hüponarratiiviks (vt. Jahn, 2005). Lihtsalt öeldes ja John Barthi (1984) parafraseerides on tegu looga loo sees. Hüponarratiivid võivad kanda väga erinevaid eesmärke, kuid arvutimängude seisukohast on olulisel kohal esmalt ja eelkõige ekspositsioon (hüponarratiiv pakub informatsiooni väljaspool faabulat toimunud sündmuste, iseäranis mineviku kohta) ning vähesemal määral ja teatud juhtudel ka aeglustus/seisak (kus hüponarratiiv tuuakse sisse eesmärgiga ajutiselt sündmuste käiku pidurdada, et luua kandvat pinget) (terminoloogia seletust vt. Jahn, 2005). Arvutimängude puhul võivad need kaks funktsiooni tihti kattuda ning selguse mõttes käsitletakse peamiselt esimest (ekspositsioon) kui relevantse informatsiooni kandjat.

Kuigi arvutimängude süžeed (mõistet mõeldakse siinkohal tagasivaates konkreetsele mängule) ning taustalugu võrreldes võib tekkida kiusatus näha viimast esimeste sees, on tegelikkus vastupidine: süžee kujuneb raamjutustuseks, mille käigus antakse erinevate mediaatorite kaudu ekspositsioonilise hüponarratiivina edasi mängumaaailma taustalugu. Arvutimängude analüüsi puhul ei ole narratiivi maatriksstruktuuri vaatlemise näol tegu ka sugugi juhusliku narratoloogilise elemendiga – hüponarratiividenäol esitatud tasustalugude näol on tegu väga olulise ja klassikalise mängude narratiivikihiga, mis on vähemalt RPG-žanri mängudes peaaegu alati olemas ja mis sisaldab väga tihti ka ulatuslikke religioosseid elemente ja mahukat sisu.

Ootuspäraselt oli ka kõikides siin analüüsitud mängudes olemas religioosseid elemente sisaldav või religiooniga seonduv taustalugu, mis ei olnud otseselt faabula osa ning mida esitati hüponarratiivina ülejäänud mängu sees. Antud peatüki eesmärgiks on kirjeldada, milliseid ja kui ulatuslikke religioosseid elemente mängude taustalood sisaldavad. Seda, mil määral tuli mängijal taustalukku süveneda ja kuidas seda vahendati, aitab selgitada hilisem analüüs. Järgnevalt vaadeldakse põhilisi taustaloos

ilmnevaid ja religiooselt relevantseid elemente esmalt igas mängus eraldi ning seejärel võetakse saadud tulemused kokku.

3.1 Dragon Age: Origins

Mängus Dragon Age: Origins on taustalugude osakaal väga ulatuslik ja sisaldab rohkelt nii religioosset mütoloogiat kui ka pseudo-ajaloolises stiilis edasi antud lugusid, mis olid samuti tihti religioosse mütoloogiaga põhjuslikult seotud. Lisaks pisematele taustalugudele, mis selgitavad nt. religioosset igapäeva kloostrites või annavad seletusi pühakirja tekstidele (mida kannavad edasi loos leiduvad *Chantry* preestrid, vt. lähemalt karakterite alajaotuse alt), võib kõige märkimisväärsemaks ja ulatuslikuks religiooniga seotud taustaloks pidada mängumaailma tekkelugu.

Hüponarratiivina esitatud DAO loomismüüdil on mängureaalsuses sügavalt religioossed juured ja see annab seletuse tervele kehtivale maailmakorrale (sh. mängu peamisele looliinile, millesse see hiljem põimub, vt. lähemalt faabula ptk). Loomismüüt on väga lühidalt kokku võetuna järgnev. Domineeriva religiooni jumal, kellele viidatakse mängus kui „Loojale“ („*The Maker*“) lõi esmalt varjude maailma („*The Fade*“), kus elasid vaimolendid. Kuigi nood suutsid neile loodud maailma oma tahte järgi muuta, puudus Fade’i asukatel hing, mistõttu ei olnud neil ka kujutlusvõimet ega loovust ning nad ei olnud ka võimelised ise midagi uut looma. Seetõttu pettus neis ka Looja ja pöördus varjudemaailmast (*Fade*’ist) ära. Seejärel lõi Looja uue maailma, Thedas’e, mis on maailm, kus tegutseb ka mängija. Thedas’e elanikud ei suutnud küll oma maailma aineksest vaba tahte järgi muuta, kuid neil oli kujutlusvõime, loovus ja „jumalik säde“. Looja eraldas kaks maailma „looriga“ (*veil*), kuid ta ei osanud ette näha, et esimese maailma elanikud nägid sellest läbi ja said teise maailma elanikke jälgida. Fade’i vaimolendid muutusid uue maailma asukate peale nende loovuse ja hinge tõttu kadedaks ning hakkasid neile teiselt poolt loori pahasoovlikke nõuandeid sosistama ja veenma, et kummardaksid taaskord vanu jumalaid (vanade jumalate juu-

rest hargneb veel üks raamjutustus, mis jääb antud juhul käsitlemata, kuid mis kirjeldab ajastut enne käesoleva hüponarratiivi aega). Sellest sai aga teada Looja ja vangistas vanad jumalad maa alla ning pöördus pettununa ära ka inimkonnast, minnes (igaveseks) ära Kuldsesse linna (*Golden City*). Kuid vanad jumalad sosistasid endiselt inimestele ja õpetasid neile veremaagiat (*Blood magic*). Läks mööda pisut aega ja Tevinteri Impeeriumi maagid, kes leidsid, et nad Loojast kõrgemad ja väärivad temasarnaselt paradiisid, leidsid viisi, kuidas Kuldsesse Linna sisse tungida. Loomismüüdi kohaselt õnnestus neil küll Linna kohale jõuda, kuid oma kurjuse ja uhkusega rüvetasid nad Kuldses Linna ning Looja saatis nad tagasi Thedas'esse. Kuid Tevinteri maagid ei tulnud tagasi endisena, vaid koletistena, keda tuntakse ka nime all „*darkspawnid*“ (ehk pimedast koetud). Mitmed loomisloo elemendid (seejuures on huvitav fakt, et see juhtub just inimeste religiooni loomislooga) sekkuvad hiljem ka loo faabulasse (nt. *darkspawnide* rünnak kui peamine looliin ning *Fade*), kuid sellest tuleb lähemalt juttu faabula peatüki all.

Teine oluline taustalugu puudutab naisprohvet Andrastet ning on eelmise hüpnarratiivi jätkuks. Selle sisu on lühidalt järgmine. Tükk aega pärast ülaltoodud sündmuste möödumist õnnestus naisprohvet Andrastel Loojat veenda, et too inimkonnale andestaks. Prohvet Andraste oli Thedase väejuht ja oluline ühiskondlik figuur ning ühtlasi taustaloo kohaselt Looja „vaimne abikaasa“. Viimase suhte tõttu muutus aga Andraste maine abikaasa, Maferath armukadedaks ja reetis Andraste, mis päädis viimase põletamisega tuleriidal. Selle sündmuse tagajärjel pöördus vahepeal naasnud (kuid täpsemalt, ei ole täpsustatud) Looja uuesti inimkonnast ära.

Andraste taustalooga seostuvad mitmed *Chantry* religiooset korda ja uskumussüsteemi põhjendavad hüponarratiivid. Näiteks tuleb *Chantry* õpetuste ja taustalugude kohaselt Looja uuesti maailma tagasi (ja muudab selle paradiisiks) siis, kui Valguse Loitsu (*Chant of Light*) lauldakse kõigist neljast maailma nurgast (põhjendab ka mitmete karakterite käitumist, vt. täpsemalt karakterite osa). Seni aitab Looja *Chantry* sõnul ainult neid, kes järgivad Andraste õpetusi. Kui nood surevad, kutsub Looja nad oma kõrvale, kõik teised lähevad aga Fade'i ja ekslevad seal terve igaviku,

olles igavesti Looja pilgu alt eemal (lähevad unustusse, seisund, mida taustaloo kohaselt nimetatakse ka „*Oblivion*“). Valguse Loitsu hüponarratiiviga seostub ka üks pseudoajalooline hüponarratiiv, mis kirjeldab Chantry omalaadseid ristsõdasid (*Exalted March*) haldjate vastu, kes keeldusid „inimeste“ jumalat (ja Andrastet) kummardama ja mis väljendab Chantry sõjaväelise võimu rõhutamise kaudu organisatsiooni sotsiaalse ja ruumilise kohaolu ajaloolisi põhjuseid mängu kronotoobis.

Nagu ülaltoodust nähtub, moodustavad DAO hüponarratiividenä esitatud taustalood tiheda ja väga laia omavahel põimunud võrgustiku, kus religioosseid elemente leidub nii pseudo-ajaloolistes kui ka mütoloogilistes narratiivides. Tihti on kaht narratiivižanrit teineteisest ka keeruline eristada: mängu faabulas osutuvad nii mõnedki müüdid tõeks ning sama kehtib ka mängureaalsuses kehastunud müütiliste karakterite kohta. Sellest tuleb aga täpsemalt juttu vastavates osades. Ära märkimist väärib ka see, et DAO taustalood ühendavad stilistiliselt nii religioonimütoloogist kirjeldust kui ka fantaasiažanrile omaseid elemente, ühendades need eristamatuks tervikuks, kust võib leida allusioone nii kristlikele narratiividele (nt. Andraste hukkamine prohvetina, millele eelnes reetmine ja järgnes minek oma jumaliku perekonna juurde), ajaloolistele religioonidevahelistele konfliktidele (vanade draakonjumalate demoniseerimine ja „saatmine maa alla“; ristsõjad haldjatega), nt. judaistlikele ideedele (Looja tagasituleku ootamine) kui ka mõningate religioonide tavadele (nt. Valguse Loits kui palvete lugemine).

3.2 The Elder Scrolls: Skyrim

Skyrimi maailmas on sarnaselt DAO-ga väga ulatuslik hüponarratiividenä esitatud religioosne taustalugu ning ehk just seetõttu, et Skyrimi maailm on erinevalt DAO omast polüteistlik (nagu ülal mainitud), on religiooniga seonduv taustalugu mõnevõrra mahukam ja keerukam kui DAO puhul. Üldiselt võib religioosseid elemente sisaldavad hüponarratiivid Skyrimis jaotada kaheks: ühed, mille eesmärgiks

on selgitada maailmaloomislugu ja jumaluste tausta ning teised, mis jutustavad erinevate jumaluste kummardamise ajaloost (sh. religioonist alguse saanud konfliktid vmt.). Kuigi lood erinevad üksteisest stilistiliselt (ühed rõhutavad rohkem müütide stiili, teised ajalooliste allikate stiili) ning eristust rõhutatakse tihti ka hüponarratiivide narratsioonis (nt. mainitakse ühes mängusiseses raamatus „*Before the Ages of Man*“, et legendide ajastu oli enne seda kui kroonikud asusid ajalugu üles kirjutama), on neid lugusid mängureaalsuses (peamiselt faabulas ja mediatsioonis) leiduvate ja mõlemat tüüpi lugude objektiivsele tõeväärtusele viitavate tõendite tõttu keeruline ka sisuliselt mängureaalsuse seisukohast „ajalooliseks“ ja „mütoloogiliseks“ liigitada. Kuid ka sellest tuleb lähemalt juttu hilisemates peatükkides. Mõlemat laadi hüponarratiividel on Skyrimi taustaloos oluline koht ning järgnevalt avataksegi lühidalt mõlema narratiivižanri olulisemate lugude sisu.

Olulisemad mütoloogilis-religioossed hüponarratiivid hõlmavad nii loomismüüti kui ka jumalate olemuse ja tekke (mis on samuti lähedalt loomismüüdiga seotud) kirjeldusi. Skyrimis on inimeste, haldjate ja teiste rasside (või gruppide) loomismüüdid üksteisele vasturääkivad ja kohati väga erinevad (nt. haldjate loomismüüt on oluliselt detailiderohkem ja pikem kui Sithise-kummardajate oma). Skyrimi haldjate loomismüüdi kohaselt algas loomine eeluniversumi kaose või kõiksusega (Aubris), kust kerkisid kaose ja korra kaksikjõud Anu ja Padomay (ka Sithis) vormis. Seejärel tekkisid tühjusest teised olendid, esimeste seas Akatosh (Auriel), kelle sünniga algas ka aeg. Aja tekkega sündisid ka sajad teised jumalad (et'Ada) ning Lorkhanil, ühel jumalustest tekkis mõte luua surelike maailm. Selleks pettis ta teisi jumalusi (Aedraid), et nood tema plaani oma jumalikku energiat panustaks – ja see tal ka õnnestus. Loodi surelike tasand Nirn (või laiemalt Mundus), mis oli toona veel tulvil maagiat ja seega ka väga ohtlik ning ebastabiilne. Maailmaloomisesse kõige enam panustanud Magic (Magnus) otsustas aga maailmast lahkuda ja pärast jumalate kohtumist Adamantine (Direnni) kindluses liitus temaga suurem osa teistestki jumalustest. Osad (Ehlnofey) otsustasid siiski jääda ja oma maailma uuega liita ning nendest said „maa luud“, ühtlasi said nad inimeste ja

haldjate esivanemateks. Enne lahkumist mõistsid jumalad Lorkhani hukka ning saatsid ta surelike hulka eksiili, tema süda tiriti kehast välja ja visati Kindlusest alla (sinna moodustus vulkaan). Inimeste müüdi kohaselt sai aeg alguse siis, kui Anu ja Padomay (vennad) tulid Tühjusesse ning Nir (Nirn) sündis tekkinud Valguse ja Pimedusse mängust. Nii Anu kui Padomay olid Nirni tekke üle rõõmsad, kuid Nir armastas Anu, mistõttu Padomay eemaldus kibestunult. Nir jäi rasedaks, kuid enne lapse sündi tuli tema juurde Padomay ja avaldas talle armastust. Kuna Nir armastas aga ainult Anu, Padomay vihastas ja peksis Niri raevunult. Anu naasis, võitles Padomay'ga ja heitis ta väljapoole aega. Nir sünnitas loodu (*Creation*), kuid suri peatselt pärast seda saadud vigastusse. Anu peitis end leinas päikesesse ja heitis magama. Vahepeal sündis elu ja hiljem sai ka Padomay Aega naasta. Ta nägi loodut ja vihkas seda ning eraldas 12 maailma liidu. Anu ja Padomay võitlesid teineteisega, Anu arvas, et Padomay suri ja püüdis 12 maailma jäänuseid liita üheks Nirniks, Tamrieliks. Padomay aga tuli tagasi ja ründas teda ja nad sattusid igaveseks väljapoole Aega. Padomay verest tekkisid Daedra'd, Anu verest tekkisid tähed. Nende segunenud verest tekkisid Aedra'd. Maailmas valitses siis kaos, ainsad varjad olid Ehlnofey'd (inimeste ja haldjate esivanemad) ja Histid (Argonia puud). Keeruliste sündmuste tulemusel leidsid aset Ehlnofey'de sõjad, mille tulemusel sai Tamriel oma kuju.

Sithise-kummardajate (teine nimetus Padomay'le) müüdid on mõnevõrra segasemas ja nende kohaselt algas kõik Sithisest ning enne teda oli tühjus. Sithis võttis tühjuse tükkideks ja muundas tema osi, pannes neid loendamatul uuel viisil kokku. Need ideed aga hajusid, kuigi nii oleks pidanud saama. Üks neist ideedest aga muutus kadedaks ega tahtnud surra – see oli demon Anui-El, kes leidis endale sõbrad, kes nimetasid end Aedra'teks. Nad orjastasid kogu Sihtise loodu ja lõid ebatäiuslikud maailmad, mille valejumalateks nad said. Sithis saatis Lorkhani universumi hävitama, kes lõi nende petmiseks samuti oma maailma, kuid Lorkhanile hakkas see maailm meeldima ja ta esitles end Anui-Eli demonile ja Kaheksale Andjale sõbrana.

Nagu ülalkirjeldatu põhjal järeldada võib, on Skyrimi loomislooliste hüponarratiividenä edasiantav taustalugu väga põhjalik ja keeruline, sisaldades siin toodust oluliselt ulatuslikumat materjali. Erinevas stiilis (mida võib pidada ka allusiooniks erinevatele päris maailma loomislugudele) esitatud loomislood on üksteisega tihti konfliktis, kuid Skyrimi maailmas pooldatakse kõige enam ülaltoodud haldjate loomisloo erinevaid versioone (v.a. eelarvamuslikkus Lorkhani suhtes). Need seigad ilmnevad loomislugudega tihedalt seotud hüponarratiivides, mis käsitlevad loomislugude teaduslikku uurimist Skyrimi maailmas ja mille eesmärgiks on aidata mängijal keeruka taustaloo suhtes seisukohta võtta. Kuna „teaduslike uuringute“ hüponarratiiv on pea alati tihedalt põimunud loomislugude narratiivide ümber, võib siin eristada isegi kolmetasandilist maatriksnarratiivi, kus teise tasandi raamjutustuseks on „teaduslik“ diskursus ning kolmandaks loomislugude enda taust. Selline narratiivitasandite esitus viitab samuti muuhulgas juba mainitud eesmärgile mängija arusaamu struktureerida ja suunata.

Ühe hüponarratiivide grupi, mille tasub selguse mõttes eraldi välja tuua, moodustavad Skyrimi peamiste jumalatega seonduvad taustalood, mis, olles loomislugudega tihedalt seotud, on sarnaselt viimastele samuti küllaltki vastuolulised. Kuid ka neid hüponarratiive aitab struktureerida mängusisene „teaduslik“ diskursus ning lähtuvalt üldtunnustatud haldjate loomisloost jäid Nirni need Aedrad, kes trisksterjumala Lorkhani plaani piisavalt vara läbi ei näinud ning põgeneda ei jõudnud (erinevalt nt Magnusest, kel see õnnestus ja kes ei ole Nirniga seotud, mistõttu saab ka maagia Nirni loodusseaduseid rikkuda). Nende Aedrate jumalik energia oli osaliselt kandunud Nirni, et seal elu luua, kuid võrreldes surelikega olid Aedrad endiselt väga võimsad. Osad Aedrad jätkasid oma energiast planeedi loomist, mistõttu jäid nad lõpuks nii nõrgaks, et ei suutnud enam selle maailmaga otse interakteeruda (sh. ka Lorkhan ise, kelle kehast sai mõnede legendide kohaselt maa). Osad Aedrad (Ehlnofey) muutusid nii nõrgaks, et pidid hakkama looma järgmisi põlvkondi, kuid iga põlvkonnaga lahustus neis olev jumalikkus veelgi, mistõttu muutusid nad surelikeks. Ülejäänud Aedratest said aga Kaheksa Jumalust (the Eight

Divines), keda Skyrimi maailmas kummardatakse (täpsemalt vt. ülal, ptk-s 2.2). Lisaks Aedratele on Skyrimi maailmas veel terve hulk muid jumalusi (nt. *Nordic Pantheon*), kellest igaühel on samuti omataustalugu. Iga jumalusega kaasnevad ka oma lühemad taustalood, mis kirjeldavad jumalustega seotud sündmusi ja legende, kuid eraldi neid kõiki siin eelkõige mahu tõttu välja tooma ei hakata. Olgu mainitud, et sarnaselt muudele religioossete elementidega taustalugudele ümbritseb tihti ka jumalustega seotud taustalugusid mängusisene „teaduslik“ diskursus, mis püüab erineva päritoluga narratiive struktureerida (nt. seob kokku samad, kuid erinevalt nimetatud jumalused, sündmused vmt.).

Teine väga oluline hüponarratiivide grupp Skyrimis, koosneb pseudo-ajaloolistest narratiividest, mis kirjeldavad erinevate jumaluste kummardamisega seotud ajalugu ja ühiskondlike gruppide saatusi. Eraldi ei ole mõistlik kõiki neid lugusid siin ära tooma hakata, kuid ühe Skyrimi seisukohast olulise loona tuleb ära märkida Talose (ehk Üheksanda Jumalusega) seotud narratiivid. Talos ehk Tiber Septim oli algselt surelik, kes vabastas Skyrimi haldjate võimu alt ning seetõttu hakati teda Skyrimis kummardama. Talost kummardati Skyrimis kuni Thalmorini, mil Tamrieli Impeerium (jällegi haldjate valitsetud) võttis nõuks hakata oma territooriumil (kuhu kuulus ka Skyrim) Talose kummardamist keelustama ja välja juurima. Üheksa pühaku Mässuliste grupid (nt. *Stormcloaks*) seisavad aga religioossele survele vastu. See vastasseis peegeldub nii mängu kronotoobis (mainitud ülal) kui mängib olulist rolli ka Skyrimi faabulas, millest tuleb täpsemalt juttu vastava peatüki juures.

Ülaltoodud kirjeldustest võib järeldada, et Skyrimi (tihti ka rohkem kui ühetasandiliste) hüponarratiividena antakse edasi väga ulatuslikku taustalugu. Hüponarratiivide keerukusele ja ulatusele ning ka mõnetisele vastuolulisusele viitab nende narratiivide struktureerimiseks loodud mängusisene raamnarratiiv („teaduslik diskursus“), mis aitab mängijal ulatuslikes taustalugudes orienteeruda ning viitab sellele, et maailmaloomislood on tegelikult ühe ja objektiivselt eksisteeriva loomisloo erinevad „rahvuslikud“ representatsioonid (loomisloo objektiivsele eksistentsile

viitavad ka mitmed mängusisesed mediaatorid, vt. täpsemalt allpool). Kõik mütoloogilis-religioossed narratiivid ja suurem osa pseudo-ajaloolistest narratiividest on religioosse sisu edasikandjateks. Ühtlasi väärrib eraldi rõhutamist seik, et Skyrimis hüponarratiividenä esitatud taustalugu on väga tihedalt seotud mängu kronotoobiga, toetades eelkõige mängureaalsuses eksisteerivaid paiku ja neist saadavat religioosset kogemust (mis seostub küll omakorda ka mängumehaanikaga). Seda taustaloo-kronotoobi koosmõju toetab ka ulatuslik visuaalne sümbolika, mis religioossete sümbolitega kaasneb.

3.3. Star Wars: Knights of the Old Republic

KotORi puhul ei ole mängusisene (!) religioosseid elemente kandev taustalugu eel-pool kirjeldatud DAO ja Skyrimi taustalugudega ulatuse ja sügavuse poolest võrrel-dav. Väga ebaolulisel kohal on teiste rasside ja liikide religiooni taustalood, täielikult puudub maailmaloomismüüt ning suuremalt jaolt olevikku või lähiminevikku kuulu-val Jõudu (the Force) puudutaval taustalool on pigem *status quo* selgitamise roll. KotORi puhul võib religioosseid elemente sisaldavad lood jagada laias laastus kolme kategooriasse: esmalt Jõuga seonduvate jõududevahekorra tekkimiste ajalugu, teiseks erinevate poolte igapäevaste uskumuste ja praktikate selgitus ning kolmandaks isikli-kud religiooniga seonduvad moraalifilosoofilised arengulood.

Hüponarratiivides, mis puudutavad jõuga seonduvate jõuvahekordade ajalugu kirjeldatakse peamiselt Darth Malaki ja Revani (kahe tumeda jedi) vallutusi ning nende eesmärgiks on pigem anda kronoloogiline määratlus faabula sündmustele Tä-hesõdade saagas (s.o. umbes 4000 aastat enne galaktilise Impeeriumi teket) kui selgi-tada religioosseid elemente.

Teine grupp hüponarratiive puudutab religioossete (vaimsete) praktikate ja nende aluseks olevate tõekspidamiste selgitust. Näideteks võib tuua nii Jedide kui ka

Sithide koodeksid, mis kujutavad endast kaht teineteisele diametraalselt vastanduvat mantrat. Jedide koodeksi mantra kõlab järgnevalt: „Ei ole emotsiooni, on rahu (*peace*). Ei ole rumalust, on teadmine. Ei ole kirge, on rahu (*serenity*). Ei ole kaost, on harmoonia. Ei ole surma, on Jõud.“ Lisaks sellele kohtab siin ja seal mängus muid jedide tõekspidamisi, mida võib näha kui allusiooni mitmele erinevale reaalselt eksisteerivale religioonile (nt. zoroastrism, zen-budism, taoism, täpsemalt vt. analüüsi-osast). Jedide koodeksi antipood on Sithide koodeks, mille mantra kõlab järgnevalt: „Rahu on vale, on ainult kirk. Läbi kire muutun tugevamaks. Läbi tugevuse, saan juurde võimu. Läbi võimu saavutan võidu. Läbi võidu on mu ahelad murtud. Jõud (*Force*) vabastab mind.“ Sellist vastandust saab seletada mitmeti, näiteks narratiiviteooria kohaselt võiks ütelda, et Sithide filosoofia on Jedide filosoofia võimendavaks taustsüsteemiks (*foil*, vt. ka Jahn, 2005), eesmärgiga rõhutada nende maailmavaadet.

Kolmas hüponarratiivide grupp, kus kajastatakse religioonifilosoofilisi mängumaaailma aspekte, puudutab tegelaste eetilis-religioosse arengu radasid. Näidetena võib tuua tegelaste Jolee, Bastila ja Juhani taustalood, kellest esimene esindab teekonda valguse jedist neutraalseks ehk halliks Jediks, teine esindab Jedide tõekspidamisi järgivat arenguteekonda ning kolmas esindab headuse teelt ärapöördu lugu. Need lood on huvitavad eelkõige kui juhtnöörid võimalikeks teekonnaalikuteks, mida mängija peab mängu vältel tegema (vt. lähemalt karakterite ptk.) ning avavad mängija jaoks lisaks ka *Jedi Councili* „telgitaguseid“ ja toimimisloogikast. Samas on need lood väga tihedalt põiminud spetsiifiliselt karakteritega ja vähem mängumaailmaga, mistõttu käsitletakse neid veelgi lähemalt karakteri peatüki all.

Üldiselt võib ütelda, et KotORi puhul on religiooniga seonduv taustalugu küllaltki minimalistlik ning avaldub peamiselt kas üldfilosoofiliste religioossete tõekspidamiste selgitustes (mida ei ole palju), minimaalse muu tausta seletuses ning eelkõige karakterite taustalugudes, samuti religioossete tõekspidamiste illustreeriva näitena. Osalt võib ka ütelda, et KotOR pakub mängijale minimalistliku religiooni-filosoofilise kolmikmudeli, kuhu kuulub lühike põhimõtete sõnastus ning nende näit-

likustamine personaalsel mikrotasandil (karakterid) ning üldisemal makrotasandil (pooltevaliku tagajärjed üldises mängumaailma lähiajaloos).

3.4. Mass Effect 2

Ka Mass Effect 2 puhul esineb hüponarratiividenä esitatud taustalugusid, kus leidub religioosseid elemente, kuid võrreldes näiteks DAO ja Skyrimiga on taustalugude detailne sügavus väga väike. Peamiselt puudutavad ME2 religioossete elementidega hüponarratiivid erinevate tulnukaliikide(rasside) uskumussüsteeme (mis jäävad enamasti põhjalikkuselt ja sügavuselt nt. Skyrimi narratiividele alla). Erinevalt DAO ja Skyrimi hüponarratiividest, puudub ME2 puhul loomismüüt ning erinevalt KotORist puudub ka kõikehõlmav ja religioossetel ideedel põhinev *status quo* selgitus. Küll aga leidub ME2 hüponarratiivides mitmeid huvitavaid seiku, mis viitavad olulistele religioonifilosoofilistele küsimustele. Järgnevalt erinevaid ME2 hüponarratiive, mis kirjeldavad erinevate tulnukarasside religioosseid tõekspidamisi ja puudutatakse ka mainitud religioonifilosoofilisi ja ühiskondlikke küsimusi.

Üheks markantseimaks ja ka enim tsiteeritud (vt. järeluste osa ja ka karakterite osa) religiooniks ME2-s on Drellide polüteistlik religioon (jumalusteks on nt. jahi jumal Amonkira, emaduse ja kaitse jumalanna Arashu, ookeanite ja teispoolse jumalanna Kalahira). Kuigi religioon on hakanud nooremate drellide seas hääbuma ning paljud neist on võtnud üle kas muid uskumussüsteeme (nt. hanarite või asari) või religioosset maailmatõlgendusest hoopis loobunud (mure, mis leiab allusioonina kaasaegsele ilmalikustumisele ja globaliseerumisele väljendust ka mängus), oli suurem osa drelle traditsiooniliselt sügavalt religioossed ja uskusid keha ja hinge erisusse (mis moodustavad koos küll Terviku, ingl. k. – *Whole*). Surm tähendas drellide jaoks vaid hinge lahkumine kehast. Kui keha on haige või vigastatud või kui hing on mingil viisil häiritud või traumeeritud, ei ole inimene enam Tervik. Drellid usuvad ka, et keha ja hinge tegevused on eraldiseisvad: kui keha

sooritab kuriteo, siis ei tähenda see, et seda teeks ka hing (vt. Thane Krios'e näide ptk-s karakterid).

Teise väga põneva hüponarratiivina, mis kätkeb endas huvitavat religioonifilosoofilist küsimust, puudutab quarianide rassi. Taustaloo kohaselt olid quarianid esivanemate kummardajad ja kui quarian suri, püüdsid liigikaaslased säilitada tema isiksuse salvestuse. Selline praktika arenes nii kaugele, et quarianid arendasid välja tehisintellekti (gethid), mis arenes aga nii kaugele, et hakkas quariane hirmutama (küsid näiteks „kas mul on hing?“). Pärast ebaõnnestunud katset gethid „välja lülitada“ puhkes quarianide ja gethide kui nende endi loomingu vahel sõda. Quarianide ja gethide vastasseisu ning üldist gethidega kaasnevat tehisintellekti arendamise ja hinge olemasolu küsimust on vist võimatu näha väljaspool religioonifilosoofilist raamistikku, mistõttu on see seik välja toodud ka käesoleva töö raames.

Veel ühe hüponarratiivina võib välja tuua Turianide usundi. Turianid usuvad hingestatusse, kuid seda omalaadsel viisil: senist ajalugu ja tegusid peegeldavad hinged on Turianide sõnul nii piirkondadel (aladel) kui gruppidel (nt. sõjaväeüksusel, linnal, kaunil maakohal etc.). Need hinged on neutraalsed eraldiseisvad entiteedid, mis ei suuda küll maailma otseselt mõjutada, kuid suudavad see-eest elusolendeid inspireerida (nt. saab palvete ja rituaalide kaudu paluda inspiratsiooni). Turianid võivad järgida seejuures mistahes uskumusi (nt. asari), kuni see ei takista neil eelmainitud tõekspidamisi au sees pidamast. Minevikus pidasid Turianid titaane jumalusteks ja palvetasid nende poole Palaveni Templis (kus tegutses Valluviani Preestrite organisatsioon). Et ordu liikmeks saada, pidi Turianid korda saatma mõne vägiteo, mistõttu hakkasid Turianid algselt ringi reisima ja mille käigus avastati ka elu teiste tähtede ümber. Kui aga avastati elu ka mujal, ei vajanud Turianid enam enda sõnul legende ning tempel suleti. Turianide usundi narratiivi võib käsitleda allegooriana nii konfutsianismile, loodususunditele kui ka üldisele religioonifilosoofilistele küsimustele (milleks on vaja religiooni?).

Omaette hüponarratiivina on ME2 narratiivis olemas ka asaride religioon siari (tõlkes taustaloo kohaselt „kõik on üks“). Juba usundi „tõlkest“ võib eeldada, et tegu on allusiooniga budismile – siari kohaselt on igaüks osa suuremast tervikust ja universumi teadvusest ning surm kujutab endast vaid tagasisulandumist universaalsesse teadvusesse (eelkõige vaimse energia tagasipöördumise ja vähem taassünni mõttes). Siaride ajalukku kuulub ka polüteism ja sellele järgnenud monoteism (jumalanna Athame kummardamine), kuid sarnaselt Turianidele muutus nende religioon pärast koduplaneedilt lahkumist ülalkirjeldatud religioosseks arusaamaks maailmast.

Mõningaid religioosseid elemente esineb ka teiste rasside taustalugudes, nt. Kroganitel (ritualistlikud surnuaiad ja pühapaigad ehk *Hollow'd*; *Vaul*, mis samal ajal tähistab nende jumalust ja planeeti; Kruban, mis on samal ajal samuti planeet ning mütoloogiline sõdurite paradiis; Tühimik ehk *Void*, kuhu lähevad surnud), hanaritel (Protheanide kummardamine, keda hanarid tunnevad kui „enkindlers“; religiooselt väga tundlikud ning võtavad kõiki enda religioossete õiguste rikkumisi väga tõsiselt; kultusekummardamine), batarianidel (kes usuvad teispooldusesse ja sellesse, et läbi silmade lahkeb kehast hing) jne. Kuigi mainitud tulnukarasse, kelle taustaloos võib täheldada religioosseid elemente, oli palju, ei ole suurema osa taga pikemat lugu ja mängus jääb nende osakaal siiski minimaalseks.

Kokkuvõtvalt võib ütelda, et kuigi ME2 puhul esineb taustaloos rohkem religioosseid elemente kui KotORi taustaloos, jäävad neid võrreldes näiteks DAO ja Skyrimi kõikehõlmavate süsteemidega küllaltki killustatuks ja juhuslikuks. ME2 hüponarratiividenä esitatud taustalugude puhul on aga huvitavad kaks seika – esmalt see, et religioosseid elemente puudutatakse peamiselt vaid tulnukarasside (liikide) ja mitte niivõrd inimeste puhul ning teiseks see, et kuigi väga paljud taustalood ei ole nii detailsed, ulatuslikud ja omavahel põimunud kui näiteks Skyrimi puhul, visandab neist suurem osa ometi piisava mudeli mõne kõitva religioonifilosoofilise küsimuse tõstatamiseks.

3.5 Planescape: Torment

Mängus Planescape: Torment esitatavad religiooniga seonduvad taustalood sarnanevad mõneti ME2 hüponarratiivide loogikale: ka siin käsitleb suurem hulk taustalugusid mõnd (religiooni)filosoofilist ideed, olles samal ajal teatud grupi veendumuste märgiliseks tähistajaks. Kõik uskumussüsteemid kaasnevad enamasti mängus kohatavate karakteritega, olles nendega tihedalt seotud, kuid seejuures on rõhk karakterite asemel just neilsamadel ideedel ning karakterite rolliks peamiselt ideede edasikandmine (vt. täpsemalt karakterite ptk).

PT hüponarratiividenä esitatud taustalood moodustavad oma mitmekesisuses omaette tervikliku süsteemi, võiks isegi ütelda, et filosoofiliste ideede õpiku. Suurem osa mängusiseseid taustalugusid hõlmab allegooriaid mänguvälistele mitte-religioossetele filosoofilistele ideedele ning vaid mõned viitavad otseselt religioossetele gruppidele. Samas on viis, kuidas kõiki ideid esitatakse sarnane: kõigil grupil on pühendunud järgijad, kes ei näe enda filosoofilise maailmavaate kõrval teist võimalust, kuidas maailma seletada, mistõttu võib mängumaailma kontekstis kõiki ideid religioossetena käsitleda. Järgnevalt antaksegi ülevaade neist taustalugudes peituvatest ideestikest.

Kõige rohkem viitasid mänguvälistele religioossetele maailmavaadetele kolmes järgnevas mängusiseses hüponarratiivis esitatud uskumussüsteemid. Neist esimene puudutas Transtsendentsuse Ordu (*Transcendent Order*, "*Ciphers*"), teine Dustmen'ide („Surnud“) ja kolmas Allikasse uskujate uskumussüsteeme. Esimesed uskusid taustaloo kohaselt, et olemise kõrgemat staadiumit on võimalik saavutada vaid siis, kui minna kaasa tasandite rütmiga ja lähtuda oma käitumise regulatsioonid puhtalt instinktist. Transtsendentsuse Ordu peakorter, mis asus Suures Treeningsaalis (*great gymnasium*), oli selle idee sümboliks (liikmed said treenida keha ja vaimu). Teise grupi, Dustmenide esindajad usuvad, et nii elu kui surm on eksistentsi väärad vormid ja tegelikult on olemas ka Tõeline Surm, mida on võimalik saavutada vaid oma emotsioone ja füüsilisi vajadusi alla surudes (Dustmenide ideestikku peegeldas

asukoht surnukuuris). Veel üheks religioossete ideid kandvaks grupiks on Allikasse uskujad (*"Believers of the Source"*) ehk jumalamehed (*"Godsmen"*), kes õpetavad, et iga elu on kui test ja igal inimesel on võimalus saada jumalaks. Multiversumi igavest tööd sealsete olendite "kasvatamisel" sümboliseerib ka Allikasse uskujate asupaik Suures Valukojas. Kõigis nendes uskumussüsteemi juures võib näha tugevaid allegooriaid (zen-)budismile ja ka taoismile ning ühtlasi on need kaks kõige selgemini religioosse suundumusega gruppi.

Samuti tihedalt religioossete allegooriatega olid seotud religioonivastaseid (või ateistlikke või agnostilisi) ideid kandvad Atharid („kadunud“). Selle grupi esindajad eitavad taustaloo kohaselt igasugust jumalate õigust surelike üle hukka mõista. Kuigi jumalad on nende meelest jumalikud, on nende võimetusel piirid ning seetõttu ei vääri nad kummardamist. Athari preestrid usuvad, et on olemas jumaliku jõu allikas (*"Great Unknown"*), mis on kõige maailmas oleva taga. Täielikult ateistliku maailmavaadet esindavad *Bleakerid* või "hullumeelsed" (*"Madmen"*), kes usuvad, et kõik mõttekas peab pärinema maailma füüsilistest reeglitest ning vaid nende abil on maailmas kõik seletatav.

Lisaks ülaltoodud ideestikele leidub mängus veel rohkelt maisemate filosoofiliste ideede esindajaid, näiteks võib sotsiaaldarvinistlikke seisukohti leida grupi *Fated* ("võtjad", "südametud") juurest (usuvad, et võimekate õigus on võtta vähem võimekatelt seda, mida nad hoida ei oska), teadusliku maailmapildi prevaleerivust esindavad teiste hulgas ka näiteks Korra Vennaskond (usuvad, et nii loodus- kui sotsiaalteadustest tulenevates teadmistes peitub jõud), liberaalset maailmavaadet esindavad Vabade Liiga esindajad (eitab teiste fraktsioonide bürokraatlikku, hierarhilist dogmatismi, ei oma sümboolselt ka peakorterit ega struktuuri), anarhistlikku maailmavaadet esindab Revolutsiooniliiga (usuvad, et sotsiaalne kord ja inimese loodud seadused on iseenesest valed ning need tuleks kaotada, ei oma ametlikku peakorterit, kuid on mitmeid salajasi kortereid), fundamentalistlikke seisukohti esindab Harmoonium ("Kõvapead"; usuvad, et rahu ja stabiilsust on võimalik saavutada ainult ühe valitsuse all – täpsemalt nende valitsuses all) ja mõneti ka Halastusetapjad (usuvad õigluses-

se ja selle maksmapanekusse iga hinna eest, halastus on nõrkadele ja halastajaid tuleks karistada). Sarnaste gruppide maailmavaateid leidub PT taustalugudes veelgi ning kokku moodustavad need, nagu ka ülal mainitud, omalaadse filosoofiliste ideede õpiku, mida mängija saab läbi hüponarratiivide uurida.

Seega keskenduvad PT hüponarratiivides esitatud taustalood mitte niivõrd mängumaailma hetkeolukorra (nt. KotORi puhul) või mängumaailma mütoloogilise ajaloo (DAO) selgitamisele, vaid keskenduvad mängus leiduvate karakterigruppide maailmavaadetele. Seetõttu võib ka ütelda, et PT puhul on mõnevõrra problemaatiline tõmmata piiri ja eristada karakterirepresentatsioone ning mängu tausta, kuid sellest tuleb lähemalt juttu allpool. Ühe huvitava erinevusena teistes mängudes käsitletud taustalugudest võib välja tuua selle, et PT uskumussüsteemid eksisteerisid justkui üksinda ja enesetäieselt – teisi enda kõrval ei nähtud ning puudus igasugune eneserefleksioon ja võime näha oma uskumussüsteemi kõrvaltvaatajana või võrdlevalt. Seetõttu võib põhimõtteliselt igat PT hüponarratiivides käsitletud taustaloolist uskumussüsteemi nende ülima kriitikavabaduse ja seetõttu ka kohatise naiivsuse tõttu näha ka fundamentalistlikuna.

3.6 Kokkuvõte

Nagu ülaltoodud informatsioonimahustki järeldada võib, oli hüponarratiividenä vahendatud religioosse taustsüsteemi näol siinkirjeldatud mängudes tegu väga ulatusliku materjaliga, sisaldades nii maailmaloomismüüte, religioossete konfliktide ajalugu, religioossete tavade seonduvaid seletusi, eetilisi ja religioosset allegooriaid, uskumussüsteemide esitust ja isiklike religioonifilosoofilisi arenguteekondi.

Hüponarratiividenä väljendunud taustalood võib religioonikirjelduste mitmekesisuse järgi jaotada kaheks: sellal kui näiteks DAO ja KotORi

hüponarratiivid (esimese oma küll tunduvalt ulatuslikumalt kui teise) enamasti ühe prevaleeriva religioosse idee tausta, käsitlesid ülejäänud mängud (nii Skyrim, ME2 kui ka PT) paljusid erinevaid religioosseid ideid. Seega võib esimesi mängu võtta osalt kui iseseisvaid allegooriaid (kus rõhk oli käesoleval lool – sellest lähemalt allpool) ning teisi kui erinevate allegooriliste viidete kogusid, pakkudes mängijale suuremat võimalust uusi ideid avastada ja katsetada.

Iga mängu hüponarratiivid täitsid ka mõnevõrra erinevat eesmärki. Kuigi lähemalt tuleb sellest juttu käesoleva töö analüüsipeatükis, võib etteruttavalt ütelda, et sellal, kui DAO, Skyrimi ja KotORi puhul aitasid taustalood põhjendada käesolevat maailmakorda ning pretendeerisid selles osas teatavale seletusjõule, oli PT ja ME2 hüponarratiivide roll mõnevõrra neutraalsem, pakkudes pigem välja üldisi ideid ja mitte konkreetset mängumaailma mingil moel seletavaid süsteeme. Ka oli erinev taustalugude seletusjõu ajaline mõõde: kui DAO ja Skyrimi puhul aitasid hüponarratiivid selgitada ka maailmateket (olemas olid loomismüüdid), siis ülejäänud mängudes (eelkõige KotORit silmas pidades, kus taustalool oli, nagu eelnevalt mainitud pretsensioon status quo seletusele) maailmakorra ajaloolise mõõde seletus pigem puudus.

Ulatuselt kõige minimaalsem taustalugu oli KotORis, kus see töötas peamiselt kehtiva maailmakorra seletusena. Esmapilgul üsnagi killustunud religioossete hüponarratiivide kogud tulid ette ME2 ja PT puhul. Lähemal vaatlusel võib aga järeldada, et mainitud killustatus tuleb esile vaid neid lugusid mängumaailma taustal vaadeldes – kui võtta neid lugusid eraldiseisva diskursusena, moodustavad mõlemad huvitava, ulatusliku ja küllaltki täiusliku religioossete allegooriate või religioonifilosoofiliste küsimuste paketi, mida võib vaadelda ka kui eraldiseisvat religioonifilosoofia õpikut. Mahult kõige ulatuslikumad olid küll kahe pseudo-keskaegse mängu taustalood (DAO ja Skyrim), kuid nende puhul tasub ära märkida seiga, et taustalugu oli tihedalt seotud mängu muude elementidega (Skyrimi puhul toetas tugevalt mängumaailma ning DAO puhul toetab tugevalt faabulat – viimasest vt. täpsemalt faabula ptk.).

4. Faabula

Semiootikas saab kultuurilist märki jaotada “tähistajaks” ja tähistatavaks” (vt. Saussure, 1983: 67), kusjuures neist viimane viitab märgi tähendusele ja sisule ning esimene selle kokkuleppelisele väljendusvormile. Narratiivse teksti puhul vastab sarnasele jaotusele Chatmani ja paljude teiste narratoloogide poolt tehtud eristus faabula ja süžee vahel (vt. nt. Chatman, 1983), kus viimane tähistab sündmusi viisil, nagu neid on jutustatud (edasi antud) ning esimene viitab pigem sündmuste reaalsele kronoloogilisele ja põhjuslikule järgnevusele (täpsemaks selgituseks vt. ka Jahn, 2005).

Faabula analüüs aitab näha loomaailma seisukohast põhjuslikke seoseid sündmuste vahel ega puuduta nende sündmuste ajalist järjestust, mistõttu on tegu ka arvutimängude seisukohast täiesti neutraalse ja sobiva loo kirjeldamise vahendiga. Antud peatüki eesmärgiks ei ole aga mitte niivõrd kirjeldada siin käsitletavate lugude faabulat tervikuna, kuivõrd tuua välja faabula (ehk sündmuste põhjusliku arengu) seisukohast olulisi religioosseid elemente.

4.1 Dragon Age: Origins

DAO faabulasse olid religioossed elemendid põimunud kahel väga süvitsimineval tasandil: esmalt kannab kogu mängu lugu religioosse allegooria tooni ning teisalt mängisid religioossed elemendid märgilist rolli ka faabula (võib ka ütelda, et süžee) pöördes, otsustades mänguloo saatuse. Lisaks sellele leidis ohtralt pisemaid religioosseid elemente, mis põimusid läbi terve mängu faabulasse.

DAO faabula keskmes on võitlus deemonlike olendite (*darkspawns*) sissetungi (*the Blight*) vastu ning peategelase (mängija) ülesandeks on koos kaaslastega võidelda deemonlike olendite peatamise nimel. Seejuures on üheks peamiseks eesmärgiks ühendada erinevad rahvad ja jõugrupid, et killustunud Thedas suudaks deemonitele vastu astuda (vastasel korral ähvardab häving). Ent ainus, kes suudab kõiki vaja-

likke osapooli ühiselt töötamise vajalikkuses veenda, on ülik Arl Eamon Guerrin, kes on juhtumisi surmavalt haige ning kelle päästmise ainus lootus peitub religiooses reliikvias, prohvet Andraste tuhas, mil on legendide kohaselt üleloomulikud ravivõimed. Seega saab mängija üheks olulisimaks ülesandeks leida üles Andraste tuhk ning püüda sellega ülikut ravida. Pärast võitlust kultuseliikmetega (kes kummardavad vana, demoniseeritud usundit) ja muude raskuste läbimist, õnnestub mängijal tuhk üles leida ning selle abil ka ülikut ravida. Arl Eamon Guerrin aitab ühendada killustunud Thedast ning lõpptulemusena surutakse demonite invasioon maha. Andraste tuha lugu tähistab ühest küljest religioosse taustaga imetegu, teisalt seob see mängu taustaloo väga tugevalt faabulaga: läbi toimunud sündmuste saab selgeks, et legendid ja taustalugu on mängureaalsuses objektiivselt toimunud sündmused.

See omakorda aitab hoopis uues valguses mõista toimuvat demonite invasiooni: taustaloo kohaselt oli mäletatavasti tegu endiste maagidega, kes, olles muutunud uhkeks, hakkasid arvama, et nad on jumalast paremad ning väärivad seda, mis temal on (sissetung Kuldseesse Linna). Nende uhkus sai neile aga saatuslikuks ning muutis nad demonlikeks koletisteks (kes kasutasid ühtlasi varjudemaailmast pärit veremaagiat). Nüüd on mängureaalsuses need demonlikud koletised taas Thedases ning toimub võitlus, mida ülalkirjeldatud arvesse võttes oleks raske mitte pidada religioosseks allegooriliseks headused ja kurjuse võitluseks.

Lisaks sellele muudavad mainitud faabulasündmused paljusid muidki pisemaid religioosseid elemente terves mängus. Esmalt muudab see viisi, kuidas tõlgendada peategelase külaskäiku varjudemaailma (Fade, tegu on mängumaailmas objektiivselt eksisteeriva paiga ja mitte niivõrd mängumaailma seisukohast märgilise võitlusega), et ajada Redcliffis elavast poisist välja demon (kokkuvõttes väga tugev viide šamanismile). Samuti heidab see põnevat varju näiteks mängu alguses toimunud Hallide Vardjate initsiatsioonirituaalile, mille käigus tuleb mängijal juua demonite verd (mida võib käsitleda kui kas äraspidist katoliiklikku allegooriat või kui paganlikku rituaali) ja mis „rüvetab“ mängija karakteri igaveseks. Samuti muudab kaalu Leliana (mänguseltskonna preestrinna) liitumise põhjus grupiga (liitudes põhjendas ta

seda Looja käsuga). Muutes neid märgilisi tähendusi, altereerib selline faabula poolt dikteeritud reaalsuse muutus ka seda, kuidas tõlgendada mängusiseseid sotsiaalseid suhteid (kas näiteks Hallide Vardjate ja preesterkonna kohatiste hõõrumiste taga võib näha samuti religioosset allegooriat ja tõlgendada seda kui šamanistliku maailmavaate ja organiseeritud kristluse omavahelist läbisaamist?).

Kokkuvõttes võib ütelda, et DAO puhul ei olnud faabulasse põimitud religioosete elementide hulk mitte ainuüksi ulatuslik, vaid mängis ka väga olulist rolli muude mänguelementide tõlgendusel, mistõttu võib ütelda, et just faabulasse põimitud religioossetes elemendid omasid mängus kõige suuremat kaalu.

4.2 The Elder Scrolls: Skyrim

Kuigi Skyrim'i faabulas leidub samuti mõningaid religioossete elemente, ei ole need kindlasti sama ulatuslikud kui DAO puhul ning ühtlasi ei sekku Skyrimi faabula teistesse looelementidesse sellisel määral, et hakkaks neid oluliselt altereerima.

Mängu peamine looliin puudutab peategelase võitlust draakonihuga, täpsemalt iidse draakoni Alduiniga, kes hävitab legendide kohaselt ühel päeval maailma (kuid vähemalt mängu faabula seisukohast legendid eksivad). Pika ettevalmistuse järel õnnestub mängijal draakonit võita ning peamine looliin kujuneb seega heroiliseks võitluslooks. Mängu kirjeldatud peamises looliinis ühtegi otseselt religioosset elementi olulisel kohal ei ole või vähemalt ei juhita mängu käigus ei oluliste pöörete, otsuste ega muu taoseil abil mängija tähelepanu religiooniga seonduvale.

Küll aga leidub üks põnev religiooniga seonduv dilemma ühes Skyrimi vähem olulises kõrvalloos. Üsna mängu alguses peab mängija otsustama, kelle poole ta Impeeriumi ja mässuliste vahelises võitluses võtab. Nimelt seisavad Stormcloakide all tuntud mässulised vastu Impeeriumi poliitikale juurida Skyrimist välja nende meelest valejumal Talose kummardamine. Mängu faabulale eelnenud sõda lõpetati nimelt

Tamrielis jõupositsioonil olevate haldjate koostatud rahulepinguga, mille üks punkt puudutas Talose kummardamise lõpetamist. Impeeriumi pool üritab aga taastada Skyrimis (hoolimata religioossetest represseeringutest) rahu. Selline valik paneb mängija huvitava dilemma ette: kas ühineda impeeriumiga ja lubada religioosse vabaduse piiramist või liituda mässulistega ning seista vähemusgrupi vabaduste eest. Nagu näha, siis tõstatab see looliin ühelt poolt küsimuse religioossest, kuid teisalt laiemalt ka üldisest etnilisest vabadusest suurema riigi mõjusfääris elades. Kuidas tahes seda küsimust ka võtta, tuleks antud juhul aga mainida, et faabula lõpp-arengu seisukohast see otsus väga rolli ei mängi.

Lisaks mainitule leidub Skyrimi faabulas mikronarratiive, mille tulemused (või mille kättesaadavus) sõltuvad mõnevõrra mängija valikutest, millist jumalat kummardada (mängumaailmas on selleks palju erinevaid võimalusi, kuid ükski neist ei ole mängija jaoks kohustuslik). Samas ei ole viita need mikronarratiivide enamasti mängu peamisele loole ning seega ei ole nende tulem suures plaanis ja faabulas nii-võrd oluline.

Eelkirjeldatu puhul võib väita, et hoolimata religioosseid elemente sisaldavatest mikronarratiividest religioon Skyrimi faabulas olulist rolli ei mängu. Selline tulemus on veelgi märkimisväärses, kui võtta arvesse seda, kui ulatuslikult on religioossed elemendid põimunud Skyrimi taustalukku ja eelkõige kronotoopi.

4.3. Star Wars: Knights of the Old Republic

KotORi puhul on religioossete elementide analüüs faabula, nagu taustaloogi puhul pisut komplitseeritum kui ülejäänud mängude puhul. Mängu läbiv religioosne üldidee (headuse ja kurjuse võitlus ning poole valik) on kohal nii üldfaabulas (mängul on lähitaval mängija valikutest kaks religioosse sisu poolest erinevat tulemit) kui ka mikronarratiivides.

Faabula keskmes on headuse ja kurjuse võitlus, kus pimeduse isand Darth Malak, endine Darth Revani (ehk peategelase) õpilane, võitleb Sithide armeega Vabariigi vastu. Jedide read on vähenenud ja paljud neist on ka pimeduse poolele üle läinud, muu hulgas kardetakse, et pimeduse jõudude käsutuses on iidne relv. Mängija saab Jedide nõukogult (*Jedi Council*) ülesandeks avastada ja kahjutuks teha pimeduse jõudude peamine relv (*Star Forge*), milleni on võimalik jõuda, kui leida üles galaktika erinevatele planeetidele peidetud tähekaardid (*Star Map*). Selle ülesande käigus avastab peategelane ka oma tõelise identiteedi (endine pimeduse isand Darth Revan, vt lähemalt karkterite all) ning valib, millist teed kahest võimalikust ta käia otsustab.

Mängu vältel on mängijal võimalus mõjutada nii pisemaid sūžeeleline kui ka faabula lõppu ning see toimub läbi „igapäevaste“ eetiliste valikute. Näiteks on igal mikronarratiivil enamasti kaks lahendit (valguse ja pimeduse poole oma): näiteks saab mängija kas olla viisakas ja püüda olukorda vestlusega lahendada või vastaspoolt rünnata vmt. Need väikesed otsused akumulēeruvad mängu jooksul (andes valguse ja pimeduse poole punkte) ning mõjutavad nii uute mikronarratiivide avanemist (olles pimeduse jedi, jäävad mitmed kõrvallood, mis puudutavad valguse poolt, suletuks), mängumehaanikat (teatud oskused on vastaspoolele suletud) kui hiljem ka mängu lõppu (olles valguse Jedi, õnnestub mängijal Darth Malaki vägesid võita ja saada kõigi poolt austatud tegelaseks; olles aga pimeduse jedi, võtab peategelane Malakilt kontrolli üle ning peategelane asub mängu lõpus uue pimeduse lordina juhtima sithi vägesid).

Väga oluline on siinkohal tähele panna seda, et kõik mainitud tulemid saavad teoks eelkõige mängija valikute tulemusena, kuidas lahendada erinevaid sotsiaalseid situatsioone. Headuse ja kurjuse poole valik ei ole mitte ühe valiku tulem või olude sund (nagu näiteks võib iseloomustada loopööordeid DAO puhul), vaid see moodustub mängija reaalseste mängusiseste sotsiaalsete interaktsioonide tulemusel.

Seega võib ütelda, et KotORi on faabulasse peidetud religioossete implikatsioonide poolest mõneti erilisel positsioonil – kuna suurem osa mängus tehtud eetilisi (ja antud mängu seisukohast ka religioosseid) otsuseid mõjutavad faabula arenguid,

on religioon justkui implitsiitne osa mängu arengust. Samas, mängus valitseva religiooni eripära tõttu on tegu eelkõige mängu seisukohast igapäevaste ja sotsiaalsete otsustega ning otsustamise asemel oleks selle temporaalse sageduse tõttu sobilikum kasutada väljendit „käitumine“.

4.4. Mass Effect 2

ME2 puhul on religiooni kaasatus faabulasse peaaegu et olematu, kui jätta kõrvale üksikud ja küllaltki otsitud allegoorilised elemendid. Mängu faabula keskmes on Reaperite oht, kes röövivad inimesi, et neid oma taasloomiseks kasutada ning peategelane peab kahtlase organisatsiooni Cerberuse abiga koguma terve hulga liitlasi, et mängu lõpus nende abiga Reaperitele otsustav löök anda. See tal ka õnnestub ning lugu kujuneb puhtalt ulmeliseks kangelaslooks.

Üheks elemendiks, mida seoses ME2 faabulaga võib mainida puudutab kohe mängu alguses toimuvat peategelase surma ning tema elluäratamist ülalmainitud Cerberuse poolt, millele on mängus antud nimeks „projekt Lazarus“. Teoreetiliselt ja väga otsitud elemendina on see üks vähestest religioossetest allusioonidest ME2 narratiivis, kuid ennekõike iseloomustab seda ülejäänud mängu konteksti taustal vaadeldes siiski sõna „otsitud“ ning üldiselt võib küllaltki kindlalt väita, et religioossetel elementidel ME2 faabulas kohta ei ole.

4.5 Planescape: Torment

Sarnaselt KotORile on ka PT puhul religioossete elementide käsitus mängu faabulas mõneti komplitseeritud: kui KotORis oli läbi sotsiaalse lävimise väljenduv religioosne allegooria faabula integraalseks osaks, siis PT puhul on mängu keskmes olev religioonifilosoofiline küsimus pigem faabulat käivitavaks eesmärgiks.

PT peategelane „Nimetu“ („*The Nameless One*“) avastab, et ta on surematu, kuid kuna rituaal, mille käigus ta surematuse saavutas, oli vigane, kaotab ta iga kord surses kõik mälestused oma senistest eludest. Mängu faabula tõukejõuks on peategelase soov leida taas üles oma surelikkus (mis on peidetud Kahtsuste Kindlusesse), mis viib ta iselaadsele mõistatuste rajale erinevaid maailmafilosoofiaid tulvil maailma, kuni ta viimaks oma eesmärgi saavutab. Mängu üheks läbivaks küsimuseks on „mis võib inimese olemust muuta?“ ning nii seda kui eksirännakut keset tõlgendusvõimaluste merd, kus faabula viib peategelase kokku paljude erinevaid maailmavaateid väljendavate entiteetidega (nende märgilisuse tõttu on neid keeruline karakteriteks nimetada, vt. lähemalt allpool), võib näha kui allegooriat elu sügavama (religioosse?) tähenduse otsimisele.

Seega, kuigi religioosete elementide väljendus on sarnaselt KotORile PT faabulas pisut komplitseeritum, võib ütelda, et mängu kandvad religioonifilosoofilised küsimused on mõnel määral ka mängu faabula tõukejõuks ja eesmärgiks.

4.6. Kokkuvõte

Võrreldes näiteks taustalugudes leiduvate religioosete elementide ulatusega integreeritud usundiline temaatika mängude faabulatesse oluliselt vähemal määral. Vaadeldud mängude puhul võis religioosete elementide ja faabula interaktsiooni täheldada kahel erineval viisil. Esimesel juhul olid konkreetsed religioossed elemendid osaks sündmusteahelast (nt. imetegu DAO puhul), kuid teisel juhul olid need pigem looüleseks eesmärgiks või selle implitsiitseks osaks ning konkreetseid sündmusi faabulas, mis religiooniga seondusid, oli tunduvalt keerulisem välja tuua (nt. KotORi ja PT puhul).

Kõige suuremal määral oli religioon põimitud DAO faabulasse, kus see ei mõjutanud religiooset tähendust kandvate sündmuste kaudu mitte üksnes teiste faabulas leiduvate sündmuste põhjuslikkust, vaid andis uue ja mõtestatuma tähenduse ka taust-

taloole ja paljudele muudele mänguelementidele. Praktiliselt üldse ei leidunud religioosseid elemente ME2 faabulas ning ka Skyrimis oli sealne muidu ulatuslik uskuslik süsteem põimunud mängu faabulasse küllaltki vähesel määral ega mänginud peamises heroilises looliinis kuigivõrd rolli.

Kaheks mänguks, kus religioossed tõekspidamised olid implitsiitselt mängu eesmärki kaasatud ning eraldi sündmustena ei väljendunud, olid KotOR ja PT. Nende mängude faabulat ühendab lisaks väga üldiste (religiooni)filosoofiliste küsimuste tõstatamine (surelikkus, kuidas mõjutavad igapäevased eetilised valikud meid suuremas plaanis).

Üldiselt võib ütelda, et ainus mäng, mille puhul religioossed elemendid tugevalt faabulat mõjutasid, oli DAO ning ülejäänud mängude puhul, kuigi tõstatisid ehk olulised eetilised küsimused, religioossed elemendid loo arengus niivõrd olulist rolli siiski ei mänginud.

5. Karakterisatsioon religiooniga seonduva sisu mediaatorina

Parafraseerides Roland Barthes'i võib ütelda, et arvutimängukarakterid on „pikselolendid“ (vrdl. „paberiolendid“, Barthes, 1975) või lihtsamalt öeldes – loomaailma kas teksti- või muu meedia põhised entiteetid (Jannidis, 2013). Karakterite käsitlemine entiteetidena ei tähenda aga seda, et nad oleks enesetäiesed: tähendust luuakse läbi narratiivse kommunikatsiooni ning karakterid moodustavad sellest olulise osa (Jannidis, 2013), mistõttu on karakteri üheks peamiseks eesmärgiks sarnaselt teistele narratiivielementidele loo edasiandmine.

Karakterid ei anna aga edasi mitte üksnes loos aset leidvaid sündmusi, vaid on tihti ka narratiivi ideede kandjaks. Näiteks on James Phelan karaktereid kirjeldanud kolmeti: need, mis kuuluvad mimeetilisse sfääri (karakterid omaduste tõttu), temaatilisse sfääri kuuluvad karakterid (kes on teatud ideede või inimgrupi esindajaks) ning karakterid, kes kuuluvad sünteetilisse sfääri (oluline on see, millest karakter „koosneb“) (Phelan, 1987). Arvutimängude mõistes puudutab mimeetiline sfäär karakteri dialoogi ja tegevust, sünteetilisse sfääri kuulub näiteks tema visuaalne väljanägemine (ja ka mängumehhaanilised oskused ja omadused) ning temaatilise sfäärina võib käsitleda ideid, mida karakter kahe eelmise (kui implitsiitsete karakterisatsioonielementide) kaudu vahendatuna edasi kannab. Jens Eder (2007) on oma väga sarnases karakterikirjelduses lisanud ka neljanda ehk sümptomaatilise sfääri: mis on karakteri roll või eesmärk? Karakteri äärmuslikku eesmärgistamist ja tematiseerimist (temaatiline sfäär) tuntakse ka kui personifikatsiooni, kus karakter muutub üksnes mõne idee edasikandjaks. (täpsemalt vt. ka Jannidis, 2013)

Ka antud peatüki eesmärk ei ole mitte anda lihtsat ülevaadet karakteritest kui eraldiseisvatest entiteetidest (ega analüüsida seega ka nende psühholoogilist kujunemislugu), vaid vaadelda, mil viisidel luuakse analüüsitud arvutimängude karakterite kaudu religioosset tähendust ja mil määral on see narratiivielement mängus edastatud religiooniga seotud ideede edasikandjaks. Et kirjeldada, millist religioosset temaatikat karakterid edastavad ja kuidas nad seda teevad, vaadeldakse nii karakteri mimeetilise

ja sünteetilise sfääri omadusi (lisaks hinnatakse karakteri kahe- või kolmemõõtmelisust; vt. nt. Forster, 1985: 78; Abbot, 2002) ning selleks, et panna paika karakteri „sümptomaatiline“ roll, vaadeldakse ka karakteritüüpi (protagonist, antagonist, usaldusisik, kontrast, taust-/tüüpkarakter) ja teatud juhtudel ka karakterite nimetamistavastid.

5.1 Dragon Age: Origins

DAO puhul andsid religioosseid ideid edasi nii peategelane (kuigi see oli optionaalne), usaldusisiku rollis olevad karakterid (peamiselt Leliana, Morrigan) kui ka rohkearvulised kõrvalkarakterid, kes kujunesid erinevaid personifitseeritud ideid kandvateks tüüpkarakteriteks.

DAO erinevad kõrvalkarakterid moodustasid nii mimeetilisse kui sünteetilisse sfääri jäävate omavaheliste sarnasuste alusel selgelteristuvad koond(tüüp)karakterid (ingl. k. *chorus character*), mis aitasid eksplitseerida mitmeid mängu taustalugusid ja kontseptuaalseid ideid. Religioossete ideede vahendajatena oli kõige suurem kaal preestritel (sh. ka nende eritüüpidel, nt. „rahustatud“ ehk *tranquil* preestritel), linna-rahval ning ka deemonitel (ingl. k. *darkspawn*). Preestreid (sh. ka „rahustatuid“) võis kohata igas linnas ja neid oli võimalik ära tunda eelkõige välimuse järgi (kandsid pikka rüüd, mis oli kaunistatud päikesemärkidega; preestrite rüüd nägid võrreldes tavainimeste riietega enamasti välja uued ja puhtad; suurem osa preestritest ei evinud ka iseäralikke näojooni või muid silmapaistvaid tunnuseid). Preestrite dialoogid varieerusid tihti erinevatel *Chantry* ajalugu, elukorraldust või Valguse Loitsu (vahel ka teatavaid looelemente) tutvustavatel teemadel ning kuigi oli katseid omistada erinevatele preestritele pisut erinevaid iseloomujooni (nt. veidrik, naiivne, sarkastiline), olid need piisavalt vähe väljendunud, et jääda alla preestrite üldisele suhtluslaadile (sõbralik, vaoshoitud, abivalmis) ning mitte muuta tüüpkarakterite kahemõõtmelisust. Lisaks taustaloo mediaatori rollile, viitab kirjeldatu tugevalt ka sellele, et sõbralikud ja

puhtad preestrid kannavad ka märgilist ideed *Chantry*'st kui mängureaalsuses „õigel poolel“ võitlevast moraalsest ja usaldusväärsest asutusest.

Veel üheks suureks kõrvalkarakteritegrupiks oli DAOs linnarahvas (/palvetajad), kes moodustas tüüpkarakterite grupi (sarnane pisut kulunud riietus, vestlusteemadeks igapäevased mured, laadilt naiivsed, kartlikud, „süütud tallekesed“), mille eesmärgiks oli anda edasi „rahva vaimsust“, toimida kui olustikuloojad (nt. kaose lähenedes oli mängukeskkonnas rohkem palvetajaid) ja kui mängumaaailma iseloomustav taustsüsteem, mis vahendas tugevalt mängumaaailma religioossust (kõik kohalikud karakterid lõpetasid tihti vestluse lausega: „Olgu Looja sinuga!“ või analoogsega). Ka deemonid võib pidada omamoodi tüüpkarakterite grupiks (iseloomulik on võigas välimus ja hää, arrogantne ja agressiivne käitumine), kelle eesmärgiks on illustreerida vaenlaste poolt kujutatavat ohtu, õudust ja samal ajal olla kontrastkarakteriteks näiteks „süütule linnarahvale“ (või preestritele). Samas jääb deemonite puhul õhku küsimus, kas tegu on siiski mängus väljendatavaid religiooniga seotud ideid kandvate entiteetidega või tuleks neid pigem käsitleda kui fantaasiažanri loomulikke elemente. Kuid nagu juba eelnevates peatükkides lähemalt kirjeldatud, seostuvad deemonid läbi faabula tugevalt ka religioosse taustalooga, mistõttu ei ole ilmselt vale kumbki lähenemine.

Kirjeldatud tüüpkarakterite eesmärgiks oli seega tutvustada mängumaaailma taustalugusid, faabula arenguid (*darkspawnid*) ja/või keskkonda ning olgu veel märgitud, et enamasti oli nendega suhtlemine vabatahtlik (arusaadavatel põhjustel - v.a. *darkspawnid*). Tüüpkarakterite eristamisele mängukeskkonnas aitab kaasa nende ekstradiegeetiline nimetamine (enamasti on karakterid, kel ei ole mängusisest nime, vaid kes on selle asemel märgistatud üldkategooriga, nagu „preester“ või „*darkspawn*“ vastava tüüpkarakteri esindajad).

Tüüp-kõrvalkarakteritest teistsugust rolli kandsid aga mõned olulised mängutegelased: nii peategelane ise kui tema kaaslased (usaldusisikud, eelkõige Morrigan ja Leliana, kes olid ühtlasi ka üksteist võimendavateks karakteriteks - *foil characters*),

kuid ka mõned teised tegelased (nt. vend Genitivi). Tänu mängu vältel toimuvale arengule olid need karakterid relatiivselt mitmetahulisemad ja kannavad osalt religioosete ideede kontemplatsiooni eesmärki. Näiteks vestlevad maag/nõid Morrigan (kes väljendab korduvalt oma ateistlikke seisukohti) ja Leliana (preestrinna) mitmel korral omavahel religioonist, väljendades selgelt vastanduvaid ideid. Ka Morrigan ja Leliana kannavad oma karakterigruppide iseloomulikke elemente (Morrigani väljenduslaad on sarkastiline, samas kui Leliana on leebem ja avatum; ka välimuselt sobib Leliana eelkirjeldatud preestrite hulka, kuid Morrigani välimus – paljastavad tumedad nahkriided, turritavad mustad juuksed – ilmestab tema teravat iseloomu) ning omavahel moodustavad nad kindlasti kontrasteeruvate karakterite duo, mille eesmärgiks on teineteise kantavat maailmavaadet võimendada.

Ka peategelase karakteril on võimalus kanda teatavaid religioosseid ideid. Näiteks saab mängija ise valida, kas ta annab vestlustes religiooni pooldava või ateistliku (ja solvava) vastuse. Samas peab aga tunnistama, et mäng suunab peategelast üsna tugevalt religiooni tunnistamise suunas (mis on maailma seisukohalt ka loogiline): paljudel juhtudel avab religioosne vastus võimalikest uusi võimalusi mängu sees, samuti tõstab see osade kaaslaste heakskiitu. Religiooni suhtes negatiivsed seisukohavõtud aga toovad enamasti kaasa ka negatiivseid tagajärgi (näiteks ründavad peategelast Andraste templi varemetes tuhka rüvetades osad tema enda kaaslased), mistõttu toimib mäng tegelikult tugevalt peategelase karakterseid valikuid suunates. Kuigi selliseid valikud suunavad mainitud lühemaajalisi negatiivseid tagajärgi, ei mõjuta need ometi faabulat pikemas perspektiivis ning pigem võib ütelda, et nii peategelase karakteri kui ka teiste siinkirjeldatud karakterite poolt vahendatud religioosete seisukohtade eesmärgiks on reaalse valikutele suunamise eesmärgi asemel anda edasi mängu taustalugu ja –süsteemi, mis kõik kulmineerub mängu faabulas.

Nagu ülalkirjeldatust nähtub, aitavad DAO puhul karakterid paljuski edasi anda mängu religioosseid elemente (nt. taustalugu) ning tihti on nende karakterite käitumine rakendatud ka faabula edasiandmise või täpsemalt üteldes, selle illustreerimise rolli, eeldamata mängijapoolset tõelist osalust või tulemit nende poolt kohati üles

tõstatatud religioosse kontemplatsiooni momentides (eelkõige seetõttu, et see ei muuda ei faabulat ega ka mängus edasiantavate ideede kujunemist, vaid töötab vaid nende illustratsioonina).

5.2 The Elder Scrolls: Skyrim

Skyrimi puhul kannavad religioosseid elemente peamiselt kõrvalkarakterid (ebamaist päritolu Daedrad ja preestrid) ning teatud juhtudel ka peategelane (mis antud mängu puhul on samuti vabatahtlik).

Skyrimi maailmas on terve hulk erinevaid preester-karaktereid, kellest osa on rohkem ja teised mingil määral vähem kahemõõtmelised ning teatud karakteritele on antud rohkem dialoogivõimalusi ja vahel ka roll mikronarratiivides. Üheks selliseks näiteks on preester Maramal, kellega suheldes on võimalik korraldada abielu peategelase ja mõne mängukarakteriga vahel (illustreerib jällegi tugevalt kogemuslikku aspekti, mis kaasneb mängumaaailmaga interakteerumisega). Preester-karakterilt on võimalik saada ka õnnistust (nii kogemuslik kui ka mängumehhaaniline aspekt) ja vähesel määral on neilt võimalik saada informatsiooni nende usundi või templi kohta. Enamasti on Skyrimis võimalik preestreid eristada nende välimusest (kannavad tagasihoidlikku pruuni preestrirüüd). Kui püüda hinnata Skyrimi preestrite rolli religioosse temaatika vahendajana, keskendub see peamiselt jällegi mängumaaailmaga interakteerumise aspektile (nii kogemuslikkuse kui ka mängumehhanika osas) ning võrreldes teist mängudega (nt. DAO) mõnevõrra vähem taustaloo edasiandmisele (ja seega esineb ka vähem personifitseerimist).

Lisaks preestritele on Skyrimis ka grupp üleloomulikke olendeid (nt. draakonipreestrid; Daedrad, täpsemalt Dremorad ja veelgi täpsemalt Atronachid; mõlemat gruppi iseloomustab nurgeline ja ohtlik välimus: luukered, leegid, suured käed). Kuigi Daedra'tel on Skyrimi taustaloos (vt. ülal) oluline roll, esineb

karakteritena mängukontekstis peamiselt Atronache (jagunevad tule-, külma- ja tormi-Atronachideks), kes ilmuvad lahingusituatsioonides kui neid manatakse ning ka draakonipreestrid täidavad peamiselt vastase rolli. Seega, nagu DAO *darkspawnide* puhul, jääb ka siin küsimus, kas mainitud tegelasgrupid kannavad otseselt religioosset tähendust või toimivad nad pigem mängumehhaaniliste või mängumaailma osadena. Kuna Skyrimi puhul ei anna faabula neile nii olulist tähendust kui DAO puhul, oleks pigem õige liigitada nad viimasesse gruppi.

Olgu mainitud, et selliseid vastaserolli kandvaid tüüpkarakterigruppe on veelgi (nt. Vaermina kummardajad) ning olenevalt valitud religioonist (mis eeldab mängumaailmaga interakteerumist), on ka grupe, mis võivad olla nii vastase kui liitlase rollis. Üheks selliseks näiteks on Stendarri järgijad (Aedar Stendarri kummardavate pühade sõdurite ordu, kes on võtnud eesmärgiks hävitada kõik Daedratega seonduv). Seega nähtub siit, et mängija valikud mängukeskkonnaga interakteerudes mõjutavad ka mängusiseseid sotsiaalselt vahendatud religioossete suheteid.

Protagonisti puhul määrab selle, kas ta on religioossete ideede vahendajaks või mitte, eelkõige mängija interakteerumine mängumaailmaga: Skyrimi puhul on peategelasel valik, kas ja millist religiooni ta kummardab. Mängijal on võimalik mängumaailma laialdastele võimalustele toetudes ehitada oma karakterile religioosne taust, mis hakkab mingil määral väljenduma ka mikronarratiivides (suuremasse faabulasse seejuures oluliselt sekkumata). Eelkõige hakkab see aga rolli mängima mängukogemuses ning see, kas ja millist religioosset sisu peategelane kannab, sõltub, nagu ülal mainitud, mängija valikutest mängumaailmaga interakteerudes.

Kuigi Skyrimis on olemas tüüpkarakterite grupid, kes kannavad teatavaid religioossete elemente, ei ole nende peamiseks eesmärgiks mitte religiooniga seonduva taustaloo vahendamine ega ka faabulas leiduvate kontseptsioonide illustreerimine (vähene personifikatsioon), vaid pigem on rõhk just loomaailmaga interakteerumisel (vahatahtlikkus, kogemuslikkus, roll mängumehaanikas ja mitte

niivõrd loos) ja sellest tulenevatel karakterite poolt vahendatud sotsiaalsetel suhetel ja mikronarratiividel.

5.3. Star Wars: Knights of the Old Republic

KotORis mängivad sealsete mängusiseste religioonifilosoofiliste ideede kandmisel rolli eelkõige mängu peamised tegelased, kellega võrreldes kõrvaltegelased (koondkarakterid) põhimõtteliselt olulist ülesannet ei oma.

Ehk kõige olulisemaks karakteriks mängus, kes kannab otseselt mängu religioonifilosoofilist tausta (valik headuse ja kurjuse jõudude vahel ning selle tagajärjed) on peategelane. Sarnaselt Skyrimile avastab mängija ka KotORi süžee arenedes oma tegelase tõelise identiteedi (endine kurjuse jedi Darth Revan), kuid sellal kui Skyrimi puhul ei ole see identiteet mängu religioosse taustaga otseselt seotud, kannab KotORi peategelase taust üsnagi otseselt mängu üldist religioonifilosoofilist ideed. Mängija otsustada on, kuidas ta sellele teadmisele ja kaasnevatele eetilistele küsimustele (nt. kuivõrd eetiliselt käitus *Jedi Council* tema mälu kustutades ja tema eest tõde varjates, et täita suuremat head eesmärki) reageerib ning lisaks on mängija valik ka see, kumba filosoofilist ideed kannab tema karakter. Karakteriloomise protsess toimub läbi pidevate väikeste otsuste mängu vältel (mis kujunevad peategelase käitumuslikuks karakteriks) ja peegeldub nii mängu kasutajaliideses (kust on võimalik jälgida mängija kaldumist kas headuse või kurjuse poole), mängu mikronarratiivide arengus (osad mikronarratiivid kas jäävad suletuks või avanevad lähtudes peategelase karakteri omadustest) kui ka laiemas mõttes faabulas. Seega nähtub siit, et peategelase karakteriloomet juhib paljusid teisi KotORi narratiivielemente.

Lisaks peategelasele on olulise tähtsusega aga ka kolm teist karakterit: Jolee Bindo, Juhani ja Bastila. Tegu on peategelase kaaslastega, kes täidavad usaldusisiku

rolli ning nn. sümptomaatilises (ehk eesmärgilises) mõttes on nende rolliks erinevate eetiliste valikuvõimaluste ja nende tagajärgede tutvustamine peategelasele läbi oma karakteri (nii taustaloo, mis avaldub läbi karakteritevahelise interaktsiooni kui ka läbi faabula). Sellal kui Bastila on alati täiel määral headuse teed järgivaks mudeliks, on Juhani võimaliku teelt eksimise märgiks (mis väljendub nii taustaloos kui faabulas) ning Jolee Bindo tähistab nende kahe võimalik tee vahel balansseerimist, olles neutraalsel positsioonil. Seega esitavad need kolm karakterit ühelt poolt mudeli (olles seega mõneti ka erinevate ideede personifikatsiooniks), mille vahel peategelane oma valikuid tehes valida saab ning teisalt toimivad nad iselaadse mõõtkavana peategelase igapäevastele otsustele.

Ühtlasi väärrib KotORi puhul märkimist, et peategelasel on oma käitumiste ja karakterite interakteerumise abil võimalik ka ülalmainitud karakteritega seonduvaid mikronarratiive ja karakterite kujunemist suunata. See viitab aga veelgi rohkem sellele, kuivõrd olulist rolli karakterid eetiliste valikute vahendusel KotORis mängivad.

Seega, võttes arvesse mainitud karakterite rolli mängusiseste religioonifilosoofiliste ideede kandjana, ent samas ka nende rolli võimalikes süžeearengutes, võib väita, et KotORi puhul on karakterid üheks keskseks religioonifilosoofiliste ideede kandjaks.

5.4. Mass Effect 2

ME2 puhul on karakterite kaasatus religioossete ideede vahendusse oluliselt väikesem kui teiste siin analüüsitud mängude puhul ning ei protagonist ega temale lähedalseisvad isikud religioosseid ideid ei vahenda, samuti ei esine kontrastkarakterite paare (mis viitab religioossete ideede esituse neutraalsusele).

Oma liigile (rassile) omaseid religioosseid ideid (vt. täpsemalt taustalugu ülal) vahendavad mingil määral neid rasse esindavad karakterid, kuid enamasti jääb religioosne taust nendest kanalitest väheseks (rohkem väljendub see mängu kasutajaliidese osas koodeksis, ingl. k. – *Codex*; vähem dialoogis: nt. asaride puhul, kes kõnelevad vahetevahel oma jumalannast) ning pigem jääb mulje, et hoolimata taustaloost ei ole religioon karakterite tasandil tõeliselt oluline (vähemalt ei ole karakterid enamasti mitte otseselt religioossete ideede, vaid pigem oma rassi üldise „etnilise tüpaaži“ personifikatsiooniks).

Üheks märkimisväärseks karakteriks, kes väljendab võrreldes teistega rohkem religioosset tausta, on palgamõrvar Thane (drell). Thane väljendab mängus tihti oma spirituaalsust (nii käitumuslikul, sh. palvete, kui dialoogi tasandil) ning on ehk järgmise religioonifilosoofilise küsimuse püstitajaks: kas on vaimse pühendumuse ja palvetega on võimalik lunastada maailmas toime pandud füüsilisi eksimusi (patte)?

Karakterite poolt vahendatud religioossete ideede esitus jääb aga ME2-s üldiselt minimaalseks ega sekku faabulasse või muudesse mänguelementidesse, jäädes pigem (kasutajaliidese kõrval) üheks taustaloo küllaltki neutraalseks mediaatoriks.

5.5 Planescape: Torment

PT puhul mängivad karakterid küll religiooniga seonduvate ideede vahenduses üsna olulist rolli, kuid teisalt on ka siin täheldatav nende suurem roll taustaloo ja mängumaailma (mis on PT puhul tihedalt põimunud) edasiandmisel ning kohati on märgatav temaatiline tüpiseerimine karakterisatsioonil. Eelkõige iseloomustab PT karaktereid aga vastuolulisus, emotsionaalne laetus ja võrreldes teiste mängudega kohati paradoksaalselt (võttes arvesse temaatilist tüpiseerimist) ka nende suhteline kolmemõõtmelisus.

PT karaktereid ei ole adekvaatselt võimalik analüüsida eraldiseisvaina PT mängumaailmast ning iga karakteri eraldi analüüsimise asemel on mõttekam vaadelda üldisi suundumusi karakterisatsioonis, kuna viis ja eesmärk, kuidas PT-s karaktereid luuakse, on põhimõtteliselt erinev ülejäänud siin analüüsitud mängudest.

Esmalt tuleks märkida, et PT karakterite vahendus on võrreldes teiste siin analüüsitud mängudega teistsugune, mis tuleneb osalt kindlasti ka sellest, et tegu on teistest mõnevõrra vanema mänguga. PT puhul esineb suulist dialoogilist vahendatust vähe (küll aga on olemasolev kirjalik dialoogiline vahendus), karakterite visuaalne representatsioon on minimalistlik ning karakterisatsioon on seetõttu tihti ka eksplitsiitne (vs. enamjaolt implitsiitne karakterisatsioon teiste mängude puhul), hõlmates palju mängu kasutajaliidese kaudu vahendatud informatsiooni (sh. karakteri detailne kirjeldus, mis hõlmab nii välimust kui ka näiteks vahetevahel lõhnasid). Kuna PT eksplitsiitne karakterisatsioon on aga edasi antud väga detailiderohkelt, ärgitab see mängija kujutlusvõimet ja mõjub ülimalt emotsionaalselt.

Teine aspekt, mis PT puhul märkimist väärib, on karakterite vastuoluline ülesehitus. Kui ülejäänud mängude puhul olid karakterid enamasti „loogilised“ (st. oma fiktsionaalses ruumis realistlikud, hoolimata kohatisest kahemõõtmelisusest) ja küllaltki neutraalsed, siis suurem osa PT karakteritest on väga ekspressiivsed ja nagu juba mainitud, vastuolulised. See väljendub ühelt poolt nii nende mimeetilises kui ka sünteetilises (karakterid on tihti küllaltki grotesksed, näiteks üks peategelase kaaslasest, Morte, on hõljuv kolju) karakterisatsioonis ning konfliktivalmiduses (PT karakteritega on võrreldes teiste mängudega vägagi lihtne tülili minna või neid välja vihasutada).

PT puhul võib eristada peategelase kaaslast (usaldusisikuid; Morte, Annah-of-the-Shadows, Dak'kon, Ignus, Nordom, Fall-From-Grace, and Vhailor) ning kõrvalkaraktereid (erinevate fraktsioonide esindajat, vt. täpsemalt taustalugu). Kuid PT puhul, nagu ka mängu üldine sümbolistlik ülesehitus eeldab, kannab iga karakter erinevat maailmavaadet. PT-s toimub (nagu nt. DAO puhul) ka kohatine tugev personifi-

katsioon karakterisatsioonil, mille tulemusel muutuvad karakterid PT-s sisalduvate erinevate maailmavaadete märgilisteks esindajateks.

PT peategelane on samuti religioonifilosoofiliste ideede kandjaks. Esmalt kujutab kogu tema karakteri poolt motiveeritud faabula allegoorilist religioonifilosoofilist küsimust, teisalt võib ka karakter olla erinevate religioossete (või ateistlike) veendumuste kandjaks (seda on võimalik saavutada näiteks mõne fraktsiooniga liitudes). Samuti võib peategelane teisi karaktereid nende religioossete valikute tegemisel suunata (nt. Dak'koni usukriisi ajal võib peategelane esimest abistada ja aidata tal edasi minna).

Nagu ülaltoodust nähtub, on karakterisatsioon PT puhul esiteks teistest mängudest üsna erinev, teisalt ka oluliselt vastuolulisem (seetõttu ka keerulisemalt analüüsitav) ja tihti väga allegooriline. PT religioosseid ja filosoofilisi ideid vahendavad karakterid sulanduvad nii oma mimeetilisel ehitusel ühte ülejäänud maailmaga (st. ei eristu stilistiliselt) kui moodustavad sellega ka temaatiliselt ühiselt keerulise allegoorilise labürindi, mida mängijat kutsutakse avastama.

5.6. Kokkuvõte

Analüüsitud mängude karakterisatsiooni ja religioossete elementide vahenduse seoste kirjeldamisel osutus oluliseks aspektiks karakterisatsiooni seos teiste narratiivielementidega, mis aitas tihti määrata karakterite nn. sümptomaatilist ülesannet. Religioossete ideede kandjateks olid nii protagonistid (nt. KotORis), peategelase usaldusisikud (nt. DAOs, KotORis), teineteist võimendavate kontrastkarakterite paarid (nt. DAOs), tüüp(koond)karakterite grupid (kõrvalkarakterid, nt. DAOs, Skyrimis).

Kõige olulisemat rolli religioossete elementide vahendusel mängisid karakterid KotORi puhul, olles paljude teiste narratiivielementide (nt. faabula) suunajaks ning üheks peamiseks religioonifilosoofiliste ideede kandjaks. Teiste mängude puhul

oli karakteritel pigem teisi narratiivielemente toetav roll. Näiteks Skyrimi puhul vahendasid karakterid pigem religioosset interakteerumist ulatuslike loomaailma võimalustega (nii läbi mängumehaanika kui ka kogemuslikkuse), jättes tahaplaanile taustaloo või faabula vahendamise. DAO puhul panustasid religiooniga seonduvad karakterid aga pigem faabula ja taustaloo illustratsiooni, mis oli omakorda tihedalt seotud esimesega, toetades seega eelkõige faabulat. ME2 puhul oli mõningatel karakteritel toetav taustaloo mediatsiooni roll. PT puhul täidavad religioosseid elemente vahendavad karakterid eelkõige tervikliku mängumaailma (mis on ulatuslikuks allegooriliseks labürintiks) integraalse osana selle tervikliku konstrueerimise rolli, pakkudes võrdlusmomente teistele süsteemis leiduvatele filosoofilistele ideedele.

Kui vaadelda religioosset sisu vahendavate karakterite lähedust mängijale (ehk peategelasele), oli DAO ja KotORi puhul distants väikseim (religioosset sisu vahendasid peategelase usaldusisikud), järgnes PT ja Skyrim ning kõige kaugemal asusid religioosset sisu edasikandvad karakterid ME2-s. Sarnaselt, vaadeldes erinevat tüüpi religioosset sisu edasikandvate karakteritüüpide hulka, erines teistest erinevate vahendajatüüpide paljususe poolest kindlasti DAO (usaldusisikud, tüüpkarakterite grupid) ning kõige vähem esines vahendajaid ME2 (peam. kõrvalkarakterid) puhul. Teised mängud (KotOR, Skyrim, PT) jäid selle näitaja osas nende kahe äärmuse vahele.

Nagu näha, on karakterite poolt medieeritud religioosne sisu olemas kõikides mängudes, kuidas avaldub igas mängus erinevalt, toetades kas erinevaid narratiivielemente või olles ise teiste narratiivielementide suunajaks.

6. Narratiivielemendid ja mängukogemus

Käesoleva peatüki eesmärgiks on pakkuda eelnevates, mängude religiooniga seonduvaid narratiivielemente käsitlevates analüüsi peatükkides leitule erinevaid tõlgendusvõimalusi ja -mudeleid. Esmalt vaadeldakse saadud tulemusi töö alguses kirjeldatud Markus Wiemkeri (vt. Wiemker, 2008) mudeli kontekstis, et näha, kas täpsemalt struktureeritud analüüsi abil on võimalik seda mudelit edasi arendada. Seejärel kaalutakse Wiemkeri lähenemisele alternatiivset mudelit ning vaadeldakse, kuidas igas mängus kirjeldatud narratiivielementide omavahelisi suhteid analüüsides on võimalik kaardistada religiooniga seonduva mängukogemuse olemust ja avada religiooni kajastamise mängudes mitte niivõrd selle ulatuse (või sügavuse), vaid pigem kaasnevate võimalike kogemuslike aspektide kaudu.

6.1 Tõlgendus Wiemkeri mudeli kontekstis

Eelnevates peatükkides analüüsitud narratiivielemente on kahtlemata võimalik tõlgendada mitmeti. Kõige lihtsamal juhul saab erinevad religiooniga seonduvad narratiivielemendid tervikuks koondada ja võrrelda, millises mängus kajastati karakterite, faabula, taustaloo ja kronotoobi kaudu kõige enam religioosseid ideid või elemente. Selline lähenemine aitaks määrata religioossete elementide kvantitatiivset hulka mängudes, kuid samas ei ütleks see reaalselt mitte midagi religioonikajastuse sügavuse kohta.

Implitsiitselt puudutab religioonikajastuse sügavust aga töö alguses kirjeldatud Markus Wiemkeri mudel. Mäletatavasti kategoriseeris Wiemker arvutimänge religioosse sisu alusel kolmeks: 1) mängud, kus religioossed elemendid leiduvad peamiselt taustaloos või mängusisestes esemetest vmt.-s; 2) mängud, mis „eeldavad mängijalt mõningast religioonide mõistmist ja tundmist ja kus religioon on mängu narratsioonis olulisel kohal“; 3) mängud, kus religioonikujutus on väga

olulisel kohal ja „mille eesmärgiks on mängijat vastavasse usku pöörata“ (Wiemker, 2008). Wiemkeri kategooriatega käib kaasas implitsiitne eeldus, et iga järgnev kategooria inkorporeerib religioosseid elemente eelmisest sügavamal tasemel ning mõjutab seega ilmselt mängijat kujutatud religioosse sisu osas rohkem (jõudes viimaks religioosse propaganda tasemele).

Wiemkeri mudeliga kaasnesid aga ka mõningad probleemid, muuhulgas selle ebatäpsus, kategooriate hägusus ja subjektiivsus. Kuna käesolevas töö analüüsipeatükid aitasid aga religioosse sisuga materjali arvutimängudes pisut objektiivsemalt süstematiseerida, tasuks kaaluda, kas sellise struktureerituma lähenemise rakendamise saaks Wiemkeri mudelit täpsustada. Tulemuseks võiks olla töötav mudel, mille abil saab mängu narratiivseid elemente hinnates määrata religiooni mängu inkorporeerituse sügavust.

Ühendades siinset struktuuri ja Wiemkeri mudelit, võiks viimase esimesse kategooriasse kuuluda mängud, mille puhul mängivad religioossed elemendid olulist rolli kas mängu taustaloos või kronotoobis või mõlemas (kuid mille puhul religioossed elemendid ei mängu olulist rolli faabulas). Sellise määratluse järgi kuuluks Wiemkeri esimesse kategooriasse näiteks Skyrim ja ME2.

Kuna Wiemkeri esimese kategooriaga kaasnes aga ka probleeme selle liiga laiade piiridega (liialt erinevate mängude samastamist illustreerib ka Skyrimi ja ME2 liigitamine samasse kategooriasse, sellal kui tegu on religioosse tausta poolest vägagi erinevate mängudega, nagu on ka eelnevates peatükkides kirjeldatud), võiks antud kategooria kronotoobis ja taustaloos leiduvate religioossete elementide alusel kaheks jaotada. Kuna ME2 kronotoobis praktiliselt ei leidu religioosseid elemente, oleks seda lihtne kategoriseerida, kuid Skyrimi puhul on olukord keerukam.

Lisaks tekib uus probleem: nimelt oli algse Wiemkeri mudeli implitsiitseks eesmärgiks tähistada iga järgneva kategooriaga eelmisest sügavamalt religioonikajastust ning kuigi kronotoobis ja taustaloos leiduvad religioossed

elemendid sekkuvad mängu erineval moel, on keeruline määratleda, kumb neist inkorporeerib religiooni sügavamalt. Ühelt poolt saab taustalooga anda edasi oluliselt rohkem sisu kui mängusiseste elementidega (nt. esemed vmt.), kuid samas on taustalooga tutvumine enamikus mängudes vabatahtlik. Seetõttu sõltub taustaloos vahendatud religioosse sisu kogemine üksnes mängija huvist, mistõttu võib see huvi puudumisel mängukogemusest täiesti välja jääda. Samal ajal võivad mängusisesed religioossed esemed (või muud mängumaaailma elemendid) olla vägagi kesksel kohal. Kuid võib olla ka vastupidi: taustalugu võib olla mediteeritud kanalite kaudu, mida ei ole võimalik eirata, samal ajal kui mängumaaailmas leiduvad esemed võivad jääda märkamatuks või ebaoluliseks. Sellise probleemi kerkimine viitab sellele, et siin rakendatud narratiivielementidepõhine struktuur ei pruugi põhimõtteliselt sobida Wiemkeri mudeli eesmärkidega – religioosse inkorporeerituse sügavuse hindamisega.

Kuid püüdes siinset struktuuri igaks juhuks ka Wiemkeri ülejäänud kategooriatele rakendada, tekivad endiselt sarnased probleemid. Kui Wiemkeri teise kategooriasse kuuluvaid mängu on võimalik teoreetiliselt määratleda siin kasutatud faabula analüüsi abil, siis millist Wiemkeri kategooriat võiksid aidata määratleda karakterid? Tegu on kahtlemata olulise mänguelemendiga, mis ka eelnevate peatükkide analüüsi valguses osutus teatud mängude (nt. KotOR) puhul peamiseks religioosse sisu kandjaks. Kuid kuhu siiski paigutada Wiemkeri mudelis karakterid – kas tegu on „taustaelementidega“ või on tegu hoopis propagandavahenditega? Või tuleks karakterid karakterigruppide alusel osadeks jaotada ja erinevate Wiemkeri kategooriate alla paigutada?

Ühelt poolt viitavad need probleemid sellele, kas religioossete elementide „sügavust“ või „määra“ ongi võimalik objektiivsete vahenditega kindlaks määrata ning ka sellele, kas sellist jaotust ongi üldse vaja. Sest mida ütleb meile see, kas faabulas leidub religiooniga seonduvaid elemente või kas mängudisaineril oli kavatsus luua propagandamängu reaalse mängukogemuse kohta? Vastus kõlaks ilmselt, et ei ütlegi. Mängudiskursuse narratiiv, nagu iga teinegi narratiiv on tervik, mida on võimalik iseloomustada vaid kõigi osade koosmõju vaadeldes. Seetõttu ei ole ka

religiooni kajastamise uurimisel arvutimängudes võimalik vaadelda vaid ühte narratiivi aspekti ning selle põhjal otsust langetada. Seetõttu leiab käesoleva töö autor, et tuleks võtta hoopis teine strateegia ning vaadelda eelnevalt analüüsitud narratiivielemente kui teineteisega suhestuvaid tervikuid.

6.2 Narratiivielementide suhestumine ja selle mõju mängukogemusele

Järgnevalt vaadeldakse, kuidas igas mängus religioosseid elemente kandvad narratiivielemendid omavahel suhestusid ning milliseks kujunes neis mängudes sellest lähtuvalt religioossete elementidega seonduv mängukogemus.

Võrdluses teiste siin analüüsitud mängudega selgus, et KotORi puhul mängisid hüponarratiividenä esitatud taustalood, kronotoop ja faabula religiooniga seonduvate ideede edasiandmisel suhteliselt väiksemat rolli, kuid karakterite kaudu edasiantud religiooniga seonduv sisu oli seevastu suhteliselt olulisem. Kui vaadelda, kuidas erinevad narratiivielemendid KotORis suhestusid, oli märgata sarnast tendentsi – hüponarratiivide eesmärgiks oli pigem toetada karakterisatsiooni (Juhani, Jolee Bindo ja Bastila kui taustalugude puhul) ning ka mängumaailma religioossed representatsioonid aitasid reguleerida mängu peamiste karakterite vahelisi suhteid (eelnevatest peatükkidest ilmnes, et suurem osa kronotoopi puudutavaid religiooniga seonduvaid elemente jäid mängu „tavainimesele“ võõraks ning puudutasid vaid põhikaraktereid, laienemata ülejäänud mängumaailmale). Ka KotORi faabulas leiduvad üldised (religiooni)filosoofilised küsimused (kuidas mõjutavad igapäevased eetilised valikud meid suuremas plaanis) väljendusid tänu mängija pidevale karakteriloomele: mäletatavasti toimus KotORis peategelase karakteri kujundamine läbi pidevate valikute (ehk käitumise) kujundamise ning need valikud (ehk karakterisatsioon) kulmineeris lõpuks ka mängu faabulas. Seega võib ütelda, et KotORis kujundati mängukogemust kõige enam sotsiaalse sfääri abil.

Mis aga võis olla sellise valiku eesmärk? KotORi faabulat saadab peamiselt üks religioonifilosoofiline kõikehõlmav küsimus (kuidas mõjutavad igapäevased eetilised valikud meie saatust) – mängu võib pidada isegi selle ühe idee allegooriaks – ning mängija jaoks seisneb mängu eesmärk sellele eetilisele küsimusele vastamises. Muid religioosseid ideid mängijale uurimiseks ei pakuta. Kuna mängija kogemuse sügavus sõltub tihti sellest, kuivõrd ta end nähtu/kuuldu/kogetuga samastada suudab ning nii väheste religioonifilosoofiliste küsimustega (sisuliselt ühe must-valge idee üle otsustamisel) silmitsi seistes võib probleem mängijale võõraks jääda, võivad karakterid täita mängija afektiivse kaasatuse rolli (inimestel on kalduvus reageerida empaatiliselt teistele, emotsionaalselt käituvatele inimestele). Seega kujuneb KotORi mängukogemus religiooskes plaanis singulaarseks (mängija on tunnistajaks vaid ühe religioonifilosoofilise idee hargnemisele), kuid tänu karakterite tugevale kaasatusele, kujuneb see kogemus paratamatult küllaltki afektiivseks ning ootab mängijalt aktiivset osalust (hoolimata otsustusvõimaluste vähesusest).

Skyrimi puhul jäi võrreldes mitmete teiste mängudega silma mängumaaailma (kronotoobi) olulisus ja eriti oli tunda kronotoobi prevaleerivust Skyrimis leiduvate teiste religiooskes sisuga narratiivielementide üle. Religioonikujutus oli Skyrimis väga realistlikult (ka visuaalselt) mängumaaailma integreeritud, hõlmates nii mängumehaanikat kui ka maailma toetavat taustalugu (mängumaaailma elemendid ei olnud mitte märgiks religioossetest või filosoofilistest ideedest, vaid religioon oli kõige ehedamal kujul osa mängumaaailma kultuurist). Nii mängumaaailmaga integreeritud ulatuslik taustalugu kui ka muljetavaldav visuaalne kujundus kutsusid aga veelgi rohkem üles eksploratiivsele mängumaaailma kogemisele. Tänu sellele kujunes Skyrimi religioossete elementidega mängukogemus tugevalt eksploratiivseks, võimaldades kogeda väga erinevate ideede hulka, ning ka tugevalt afektiivseks/kogemuslikuks (eelkõige visuaalse representatsiooni ja paljude võimaluste tõttu ise mängumaaailmas leiduvate religioossete elementidega interakteeruda).

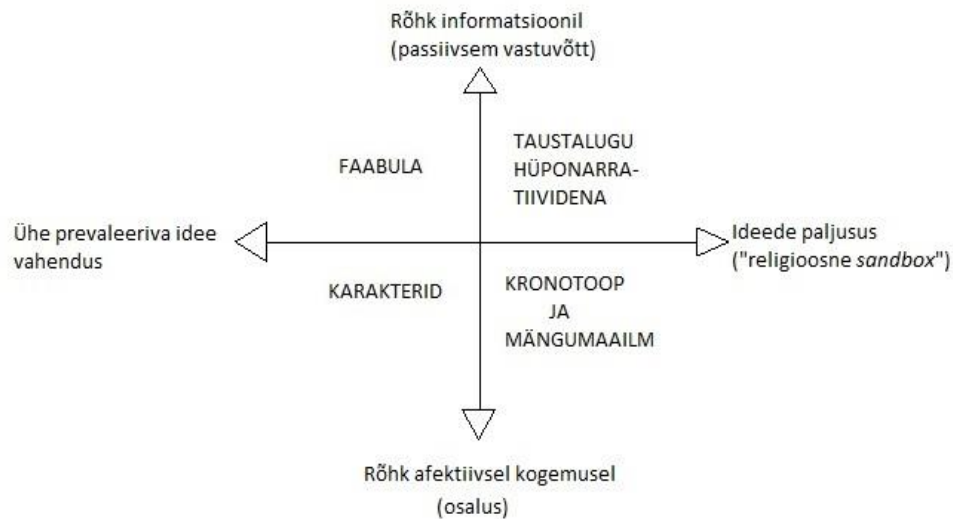
Sarnast eksploratiivsust ja religioossete ideede rohkust pakkusid ka ME2 ja PT, kus religioossete ideede paljususega oli võimalik suhestuda eelkõige taustalugude (ME2) või samuti mängumaailma ja sellesse tihedalt põimitud karakteriga interakteerumise kaudu (PT). Sellal, kui ME2-s leiduvate religioossete ideede paljusus ei võimaldanud mängijal nendega mingil moel interakteeruda ning ideed jäid seetõttu pigem neutraalseks, oli PT puhul mängijal võimalik sarnaselt Skyrimile rohke religioosse sisu vahel valida ja seisukoht võtta (nt. astuda fraktsiooni või valida jumalus). Seetõttu võib ka ütelda, et PT pakkus mängijale sarnaselt Skyrimile eksploratiivset-kogemuslikku mängukogemust ning ME2 pigem jälgivat, intellektuaalset kogemust (esindatud oli palju ideid, kuid neutraalselt).

Kõikidest mängudest ehk kõige enam religioosset sisu leidis DAO narratiivsetes elementides (nii hüponarratiividena esitatud taustaloos, erinevates karakterites, faabulas, kronotoobis). Kuid DAO puhul oli täheldatav ka see, et kõikidest narratiivielementidest jäi pea alati peale faabula ning teised narratiivielemendid kujunesid pigem religioosse sisuga sündmuste toetajaks (pakkudes taustalugu või konteksti). Samuti oli DAO puhul täheldatav see, et karakteri valikud (isegi kui need võisid mikronarratiivi tasandil näida oluliste religioossete otsustena) faabula religioossete sündmuste toimumises rolli ei mänginud ning karakteril ei olnud hoolimata oma valikutest võimalik sündmustejada olulisel määral muuta. Lisaks sellele on DAO faabula sarnaselt KotORile peamiselt ühe prevaleeriva religioosse allegooria kandjaks (religioosne võitlus deemonite vastu). See paneb mängija aga konteksti, kus lisaks religioonifilosoofilisele singulaarsusele (puudub eksploratiivne element) on ta religioosse sisu suhtes ka küllaltki passiivne (tema osalust ei oodata või ei mängi see rolli) ning mängija roll kujuneb pigem vaatleja omaks.

Nagu ülal ülekorratust ja eelnevates peatükkides detailsemalt eksplitseeritud tulemuste põhjal võib järeldada, on iga siin analüüsitud mängu puhul religioosse sisuga seonduv mängukogemus küllaltki erinev. KotORi puhul, kus prevaleerivaks narratiivielemendiks olid karakterid, kujunes kogemus ühe prevaleeriva

religioonifilosoofilise idee ettekandmises osalemiseks ja iselaadseks näitlikuks õppetunniks (rõhk oli osalusel ja samas ühel ideel). Skyrimi (ja ka PT) puhul jäi peale ekspressiivselt ja kaasahaaravalt esitletud mängumaailm (kronotoop), mis kutsus osalema ja erinevaid religioonifilosoofilisi küsimusi uurima (rõhk oli seega kogemuslikkusel ning teisalt ideede paljususel). ME2 puhul, kus peamiseks religiooniga seonduva sisu vahendajaks oli taustalugu (hüponarratiivid), oli samuti võimalik uurida erinevaid ideid, kuid need olid esitatud küllaltki neutraalselt, võimaldades nendega tutvumist, aga mitte interakteerumist (rõhk oli seega küll ideede paljususel, aga kogemusliku asemel passiivsel jälgimisel). DAO puhul, kus faabula oli teisi narratiivielemente juhtivaks, oli rõhk sündmusteahela (ja seda toetavate narratiivielementide) kaudu vahendatud ühtse idee üsnagi passiivsel jälgimisel, luues mängukogemuse, mis sarnanes pigem õppefilmi jälgimisega.

Nagu näha, kordusid kõigi mängude juures kahe ortogonaalse telje omadused: ühelt poolt mängudes kajastatavate religioosete ideede paljusus vs. singulaarsus ning teisalt mängija osalus vs. passiivsus religiooniga seonduvate elementidega interakteerudes. Analüüsitud mängudes leiduvad prevaleerivad religiooniga seonduvat sisu vahendavad narratiivielemendid jaotuvad telgede vahel järgmiselt: passiivset osalust eeldavad ja mitmeid ideid esitavad mängud rõhutavad hüponarratiivi (taustalugusid); samuti passiivset osalust eeldavad, kuid üht peamist ideed esitavad mängud keskenduvad faabulale; üht ideed esitavad ning aktiivset osalust eeldavad mängud keskenduvad karakteritele; aktiivset osalust eeldavad, kuid paljusid ideid esitavad mängud rõhuvad kronotoobile ja mängumaailmale (vt. ka Joonis 1).



Joonis 1. Narratiivielementide asetumine telgedele analüüsitud mängude näitel.

Kuna on teada, et nii osalus kui ka valikuvõimalus suurendavad nii immersiiivsust kui ka vahendatud ideede mõjukust (vt. nt. Igartua, 2010), võib antud joonise põhjal määratleda ka sektorid, kuhu kuuluvatel mängudel peaks teooritiliselt olema mängija hoiakutele suurem mõju. Kuna kronotoopi rõhutavas mängus (Skyrim) olid olulisel kohal nii valikuvabadus (ideede paljususest tulenev) kui ka osalus ja afektiivne kogemus, võiks eeldada, et see on mäng, mis võiks mängija hoiakuid kõige enam suunata. Seevastu faabulat rõhutav mäng (DAO) peaks osaluse ja valikuvabaduse puuduse tõttu mängijat kõige vähem mõjutama. Selline tulemus on seda paradoksaalsem, et Wiemkeri mudeli kohaselt asetused need mängud täpselt vastupidistele positsioonidele: DAO (faabulasse integreeritud religioossete elementidega) pidi olema lähemal propagandale kui religiooni vaid taustaloos kasutatav Skyrim.

Olgu mainitud, et käesolev mudel põhineb üksnes siin analüüsitud mängudel ega pretendeeri esialgu laiemale seletusjõule. Küll aga on saadud tulemused kahtlemata väga huvitavad ning vajaks kindlasti edasist katsetamist muudel

mängudel. Seda nii mitmelgi põhjusel. Esiteks aitaks ülaltoodud mängukogemuse ja narratiivielementide seoste tuginev mudel kerge vaevaga mängu religioosset (või muud kultuurilist) sisu vahendavatele narratiivielementidele toetudes objektiivselt analüüsida nende mõjukust. Teiseks aitaks see näha religioosset sisu mängudes hoopis uuel viisil – seniste pigem subjektiivsete ja „kvantitatiivsete“ lähenemise asemel rõhutada see mudel mängude kogemuslikku aspekti. Kolmandaks juhiks see tähelepanu sellele, et mängu ei ole võimalik nii kergelt „kõhutunde“ järgi hinnata, vaid arvutimängudes leiduva kultuurilise sisu objektiivseks hindamiseks on vaja töötada välja põhjalikud ja mängu sisu ning mängukogemust struktureerivad meetoded. Ning viimaks aitaks see rõhutada (nagu illustreerib tegelikult juba mudeli kehtivus siin analüüsitud mängudele), et hoolimata vaidlustest narratoloogia sobivusest arvutimängude uurimisel, võib vähemalt narratoloogial põhinevatest mänguelementide struktureeringutest arvutimängude sisu analüüsimisel ja mõistmisel vägagi palju kasu olla ning loodetavasti julgustab see teadmine edaspidi rohkemaid kasutama mänguanalüüsil erinevaid (ehk isegi senikasutamata) kultuuriteaduste meetodeid.

Kokkuvõte

Käesoleva töö eesmärgiks oli vaadelda, kuidas avalduvad religiooset sisu kandvad elemendid arvutimängude narratiivse diskursuse erinevates elementides ja kuidas mõjutab erinevate narratiivielementide kasutamine ja nende omavahelised suhted religioosse sisuga seonduvat mängukogemust.

Mängude sisu struktureerimisel toetuti narratiiviteooriale ning analüüsi nelja erinevat aspekti: kronotoopi (ehk mängumaaailma ülesehitust), hüponarratiividenä esitatud taustalugusid, faabulat ja karakterisatsiooni. Analüüsitavateks mängudeks oli viis rollimängulist arvutimängu: *Elder Scrolls V: Skyrim*, *Mass Effect 2*, *Dragon Age: Origins*, *Star Wars: Knights of the Old Republic* ja *Planescape: Torment*.

Töös tõstatati esmalt küsimus, kas paljuvaieldud narratoloogiast pärinevaid meetodeid on võimalik kasutada arvutimängude sisu analüüsil. Sellele küsimusele vastasid jaatavalt nii teoreetiline analüüs kui ka hilisem narratoloogilistel elementidel põhinev mudel, mis aitas mängukogemust struktureerida ning läbi selle hinnata ka võimalikku mängus leiduva sisu mõju hoiakutele.

Töö käigus leiti, et kronotoobi, taustalugude, faabula ja karakterite roll religiooniga seonduva sisu vahendamisel on kõikide mängude puhul erinev, kuid iga mängu puhul oli täheldatav üks juhtiv narratiivielement, mis teiste üle prevaleeris. Leiti ka, et juhtival narratiivielemendil on mängukogemuse kujunemises tugev roll, olles seotud kahe ortogonaalse teljega, mis peegeldasid ühelt poolt mängudes kajastatavate religioossete ideede paljusust vs. singulaarsust ning teisalt mängija osalust vs. passiivsust religiooniga seonduvate elementidega interakteerudes. Lähtuvalt neist telgedest kirjeldati nelja erinevat mängukogemuse laadi ning pandi paika mudel, mille abil selgitada edasiselt mängukogemuse ja narratiivielementide vahelist seost.

Kuigi kirjeldatud mudel põhines üksnes käesolevas töös analüüsitud mängudel ega pretendeerinud esialgu laiemale seletusjõule, tasuks mudelit kindlasti edasi arendada ja testida ka teistel mängudel. Samuti vääricks edasist analüüsi mängukogemuse ja narratiivielementide seose uurimine ning kasu oleks kahtlemata ka uutest teoreetiliselt kindlatel alustel põhjendatud analüüsimeetoditest, mille abil oleks võimalik uurida arvutimänge ja miks mitte ka teisi kaasaegse kultuuri nähtuseid.

Bibliograafia

Kirjandus:

Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies, Year One. *Game Studies*, 1. URL: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>[14.05.2013]

Abbott, H.P. (2002). The Cambridge introduction to narrative. *Character and self in narrative*. Cambridge: Cambridge University Press, 123-137.

Adams, P.C. (2010). The Theology of.. .Video Games?! Using Games to Build Relationships in Your Congregation and Community. *Word & World*, 30(3), 291-299.

Allan, K.D. (2005). *Explorations in Classical Sociological Theory: Seeing the Social World*. Pine Forge Press.

Anderson, C.A., Bushman, B.J. (2001). Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature. *Psychological Science*, 12(5), 353-359.

Avedon, E.M., Sutton-Smith, B. (1971). *The Study of Games*. New York: John Wiley & Sons, Inc.

Bainbridge, W.S., Bainbridge, W.A. (2007). Electronic Game Research Methodologies: Studying Religious Implications. *Review of Religious Research*, 49(1): 35-53.

Bakhtin, M. (1981). Forms of Time and the Chronotope in the Novel. *The Dialogic Imagination: Four Essays by M. M. Bakhtin* (toim. Michael Holquist). Austin: University of Texas, 84-258.

Barth, J. (1984). Tales within Tales Within Tales. *The Friday Book: Essay and Other Non-Fiction*. New York: Putnam. 218-238.

Barthes, Roland. 1975. An Introduction to the Structural Analysis of Narrative. *New Literary History*, 6, 237-272.

Bernauer, L. (2009). "Elune be praised!" World of Warcraft, its People and Religions, and Their Real World Inspiration. *Literature & Aesthetics*, 19(2), URL: <http://ojs-prod.library.usyd.edu.au/index.php/LA/article/view/5016/5714>

[14.05.2013]

Bizzocchi, J., Lin, B., Tanenbaum, J. (2011). Games, narrative and the design of interface. *Int. J. of Arts and Technology*, 4(4), 460 – 479.

Bizzocchi, J. (2007). Games and Narrative: An Analytical Framework. *Loading - The Journal of the Canadian Games Studies Association*, 1(1), 5-10.

Boellstorff, T. (2010). *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton University Press.

Boellstorff, T. (2006). A Ludicrous Discipline? Ethnography and Game Studies. *Games and Culture*, 1(1), 29-35.

Budka, P., Kremser, M. (2004). CyberAnthropology—Anthropology of CyberCulture. *Contemporary issues in socio-cultural anthropology: Perspectives and research activities from Austria*. Vienna: Loecker, 213–226.

Caillois, R. (1979). *Man, Play, Games*. New York: Schocken Books.

Caoili, E. (2012). Core gamers to grow game industry revenues to \$70B by 2017 – analyst. *Gamasutra*, URL:

http://www.gamasutra.com/view/news/172092/Core_gamers_to_grow_game_industry_revenues_to_70B_by_2017_analyst.php?utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed%3A+GamasutraNews+%28Gamasutra+News%29

[14.05.2013]

Chatman, S. B. (1983). *Story and discourse: narrative structure in fiction and film*. London: Cornell University Press.

Cherney, I. D. (2008). Mom, let me play more computer games: They improve my mental rotation skills. *Sex Roles*, 59, 776–786.

- Cole, S.W., Yoo, D.J., Knutson, B. (2012). Interactivity and Reward-Related Neural Activation during a Serious Videogame. *PLoS ONE* 7(3), e33909. doi:10.1371/journal.pone.0033909.
- Consalvo, M. (2007). *Cheating*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Davison, W.P. (1983). The third-person effect in communication. *Public Opinion Quarterly*, 47, 1–15.
- De Koven, B. (1978). *The well-played game: A player's philosophy*. New York: Anchor.
- Dye, M.W.G., Green, C.S., Bavelier, D. (2009). Increasing speed of processing with action video games. *Current Directions in Psychological Science*, 18, 321–326.
- Eder, Jens (2007). Filmfiguren: Rezeption und Analyse. *Emotion—Empathie—Figur: Spiel-Formen der Filmwahrnehmung* (toim. T. Schick ja T. Ebbrecht). Berlin: Vistas, 131–50.
- Ehrmann, J. (1969). *Homo Ludens Revisited*. Yale French Studies 41, 38-57.
- Entertainment Software Association (2012). *Essential Facts about The Computer And Video Game Industry. Sales, Demographic And Usage Data*. URL: http://www.theesa.com/facts/pdfs/esa_ef_2012.pdf [14.05.2013]
- Eskelinen, M. (2001). Towards computer game studies: Part 1: Narratology and Ludology. *Paper presented at SIGGRAPH, Los Angeles*, URL: www.siggraph.org/artdesign/gallery/S01/essays/0416.pdf [14.05.2013]
- Eskelinen, M. (2005). Pelit ja pelitutkimus luovassa taloudessa. *Sitran raportteja 51*. Helsinki: Edita Prima Oy.
- Farrell, J.P. (1997). Crossroads to Community: Jude the Obscure and the Chronotope of Wessex. *Dialogue and Critical Discourse: Language, Culture, Critical Theory* (toim. Michael Macovski). Oxford: Oxford University Press, 65-79.
- Felluga, D. (2011). General Introduction to Narratology. *Introductory Guide to Critical Theory*. URL:

<http://www.purdue.edu/guidetotheory/narratology/modules/introduction.html>

[14.05.2013]

Feltmate, D. (2010). You Win in Agony as the Hot Metal Brands You': Religious Behavior in an Online Role-Playing Game. *Journal of Contemporary Religion*, 25(3), 363-377.

Forster, E. M. (1985). *Aspects of the Novel*. San Diego: Harcourt.

Frasca, G. (2007). *Play the Message: Play, Game and Videogame Rhetoric*. Ph.D. Dissertation, IT University of Copenhagen, Denmark. URL: www.powerfulrobot.com/Frasca_Play_the_Message_PhD.pdf [14.05.2013]

Fransca, G. (2003). Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. *Level-Up: Digital Games Research Conference*. Utrecht.

Genette, G. (1980). *Narrative Discourse*. Oxford: Blackwell.

Gentile, D.A., Anderson, C.A., Yukawa, S., Ithori, N., Saleem, M., Ming, L.K., Shibuya, A., Liau, A.K., Khoo, A., Bushman, B.J., Huesmann, L.R., Sakamoto, A. (2009). The Effects of Prosocial Video Games on Prosocial Behaviors: International Evidence From Correlational, Longitudinal, and Experimental Studies. *Personality And Social Psychology Bulletin*, 35(6), 752-763.

Gonzalez, C., Saner, L.D., Eisenberg, L.Z. (2013). Learning to Stand in the Other's Shoes: A Computer Video Game Experience of the Israeli-Palestinian Conflict. *Social Science Computer Review*, 31(2), 236-243.

Green, C. S., & Bavelier, D. (2006). Effect of action video games on the spatial distribution of visuospatial attention. *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance*, 32, 1465-1478.

Hayse, M. (2010). Toward a Theological Understanding of the Religious Significance of Videogames. *Common Ground Journal*, 7(2), 68-80.

Heather, H. Miller, D. (2012). *Digital Anthropology*. London and New York: Berg.

Huizinga, J. (2003). *Mängiv Inimene: Kultuuri mänguelemendi määratlemise katse*. Tallinn: Kirjastus Varrak.

Hurst, N. (2012). Video Games Depict Religion as Violent, Problematic, MU Study Shows. *MU News Bureau*. URL: <http://munews.missouri.edu/news-releases/2012/0227-video-games-depict-religion-as-violent-problematic-mu-study-shows/> [14.05.2013]

Hühn, P. ja Sommer, R. (2012). Narration in Poetry and Drama. *The living handbook of narratology* (toim. Hühn, Peter et al.). Hamburg: Hamburg University Press. URL: [http://www.sub.uni-hamburg.de/lhn/index.php?title=Narration in Poetry and Drama &oldid=1930](http://www.sub.uni-hamburg.de/lhn/index.php?title=Narration+in+Poetry+and+Drama&oldid=1930) [14.05.2013]

Ito, M., Baumer, S., Bittanti, M., Boyd, D., Cody, R., Herr-Stephenson, B., ... Tripp, L. (2010). *Hanging out, messing around, and geeking out: Kids living and learning with new media*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Ivory, J.D. ja Kalyanaraman, S. (2009). Video Games Make People Violent — Well, Maybe Not That Game: Effects of Content and Person Abstraction on Perceptions of Violent Video Games' Effects and Support of Censorship. *Communication Reports*, 22(1), 1–12.

Jahn, M. (2005). *Narratology: A Guide to the Theory of Narrative*. English Department, University of Cologne. URL: <http://www.uni-koeln.de/~ame02/pppn.htm> [14.05.2013]

Jannidis, F. (2013). Character. *The living handbook of narratology* (toim. Hühn, Peter et al.). Hamburg: Hamburg University Press. URL: <http://wikis.sub.uni-hamburg.de/lhn/index.php/Character> [14.05.2013]

Juul, J. (2001). The repeatedly lost art of studying games. A review of Avedon, E. and Sutton-Smith, B. (eds), *The Study of Games*, 1971. *Game Studies* 1(1).

Juul, J. (2001b). A brief note on games and narratives. *Game Studies* 1(1).

Karppi, T., Sotamaa, O. (2012). Rethinking Playing Research: DJ HERO and Methodological Observations in the Mix. *Simulation & Gaming*, 43(3), 413–429.

Kato, P.M., Cole, S.W., Bradlyn, A.S., Pollock, B.H. (2008). A video game improves behavioral outcomes in adolescents and young adults with cancer: A randomized trial. *Pediatrics*, 122, 305–317.

Kelly, K. (1994). Chapter 13: God Games. *Out of Control: The New Biology of Machines, Social Systems, & the Economic World*. New York. URL: <http://www.kk.org/outofcontrol/ch13-b.html> [14.05.2013]

Kern, P., Smits, Y., Wang, D. (2011). *Mapping the Cultural and Creative Sectors in the EU and China: A Working Paper in support to the development of an EU-China Cultural and Creative Industries (CCIs) platform*. URL: http://ec.europa.eu/culture/news/pdf/creative_industries_working_paper.pdf [14.05.2013]

Krzywinska, T. (2006). Blood Scythes, Festivals, Quests, and Backstories: World Creation and Rhetorics of Myth in World of Warcraft. *Games and Culture*, 1, 383–96.

Langer, J. (2008). The Familiar and the Foreign: Playing (Post)Colonialism in World of Warcraft. *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*. Cambridge, MA: MIT Press.

Lieberman, D.A. (2001). Management of chronic pediatric diseases with interactive health games: Theory and research findings. *Journal of Ambulatory Care Management*, 24, 26–38.

Love, M.C. (2010). Not-So-Sacred Quests: Religion, Intertextuality and Ethics in Video Games. *Religious Studies and Theology*, 29(2), 191-213.

McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. New York, NY: Penguin Books.

Miller, D. (2012). Open access, scholarship, and digital anthropology. *HAU: Journal of Ethnographic Theory* 2 (1), 385–411.

Mäyrä, F. (2008). *An introduction to game studies: Games in culture*. London: SAGE Publications Ltd. doi: 10.4135/9781446214572

Nardi, B (2010). *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft*. University of Michigan Press.

NPD Group Inc. (2009, May 20). More Americans play videogames than go out to the movies. URL: http://www.npd.com/press/releases/press_090520.html [14.05.2013]

Panksepp, J. (2005). Affective consciousness in animals: perspectives on dimensional and primary process emotion approaches. *Consciousness and Cognition*, 14, 30-80.

Pargman, D., & Jakobsson, P. (2006). The magic is gone: A critical examination of the gam-ing situation. *Gaming realities: A challenge for digital culture*. Athens, Greece: Fournos Centre for the Digital Culture, 15-22.

Peng, W. (2009). Design and evaluation of a computer game to promote a healthy diet for young adults. *Health Communication*, 24(2), 115-127.

Phelan, J. (1987). Character, Progression, and the Mimetic-Didactic Distinction. *Modern Philology* 84, 282–99.

Plate, S. B. (2010). Religion Is Playing Games: Playing Video Gods, Playing to Play. *Religious Studies and Theology*, 29(2), 215 – 230.

Przybylski, A.K., Rigby, C.S., Ryan, R.M. (2010). A Motivational Model of Video Game Engagement. *Review of General Psychology*, 14(2), 154 –166.

Randviir-Vellamo, A. (2012). *Video Games As New Tools For Political Persuasion: Web Games Of The Estonian Centre Party*. Master's thesis. Digital Culture, University of Jyväskylä, Department of Art and Culture Studies. URL: http://www.academia.edu/1939245/Video_games_as_new_tools_for_political_persuasion_web_games_of_the_Estonian_Centre_Party [14.05.2013]

- Randviir-Vellamo, A. (2011). Videomängude esteetika. *Kunst.ee - Eesti kunsti ja visuaalkultuuri ajakiri*, 3-4. URL: <http://ajakirikunst.ee/?c=kunsteenumbrid&l=et&t=videomangude-esteetika&id=417> [14.05.2013]
- Reuters (2011). Factbox: A look at the \$65 billion video games industry. *Reuters*, URL: <http://uk.reuters.com/article/2011/06/06/us-videogames-factbox-idUKTRE75552I20110606> [14.05.2013]
- Richardson, A.E., Powers, M.E., Bousquet, L.G. (2011). Video game experience predicts virtual, but not real navigation performance. *Computers in Human Behavior*, 27, 552–560
- Ruch, A.W. (2012). Grand Theft Auto IV: Liberty City and Modernist Literature. *Games and Culture*, 7(5), 331-348.
- Ryan, M., Costello, B. (2012). My Friend Scarlet: Interactive Tragedy in The Path. *Games and Culture*, 7(2), 111-126
- Ryan, M.L. (2009). From Narrative Games to Playable Stories: Towards a Poetics of Interactive Narrative. *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, 1(1), 433-60.
- Saleem, M., Anderson, C.A., Gentile, D.A. (2012). Effects of Prosocial, Neutral, and Violent Video Games on Children's Helpful and Hurtful Behaviors. *Aggressive Behavior*, 38, 281–287.
- Saussure, F. (1983). *Course in General Linguistics*. London: Duckworth.
- Scharrer, E., Leone, R. (2006). I Know You Are But What Am I? Young People's Perceptions of Varying Types of Video Game Influence. *Mass Communication & Society*, 9(3), 261–286.
- Scholtz, C.P. (2005). Fascinating technology: Computer games as an issue for religious education. *British Journal of Religious Education*, 27(2), 173-184.
- Serrels, M. (2012). Objection! Religion In Video Games. Kotaku, URL: <http://www.kotaku.com.au/2012/03/objection-religion-in-video-games/> [14.05.2013]

- Spence, I., Yu, J. J., Feng, J., Marshman, J. (2009). Women match men when learning a spatial skill. *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition*, 35, 1097–1103.
- Stermer, S. P., & Burkley, M. (2012). SeX-Box: Exposure to Sexist Video Games Predicts Benevolent Sexism. *Psychology of Popular Media Culture*. Advance online publication. doi: 10.1037/a0028397
- Strathern, M. (2004). *Partial Connections*. Altamira Press.
- Sutton-Smith, B. (1997). *The Ambiguity of Play*. Cambridge: Harvard University Press.
- Taylor, T. L. (2009). The assemblage of play. *Games and Culture*, 4, 331-339.
- Thompson, D., Baranowski, T., Buday, R., Baranowski, J., Thompson, V., Jago, R., Griffith, M.J. (2010). Serious Video Games for Health: How Behavioral Science Guided the Development of a Serious Video Game. *Simulation & Gaming*, 41(4), 587–606.
- van Schie, E. G. M., Wiegman, O. (1997). Children and videogames: Leisure activities, aggression, social integration, and school performance. *Journal of Applied Social Psychology*, 27, 1175–1194.
- VGCharts Game Database (2013). Best-selling role-playing games. URL: <http://www.vgchartz.com/gamedb/?name=bioshock&publisher=&platform=PC&genre=&minSales=0&results=200> [14.05.2013]
- Visak, I. (2012). *Religiooni modelleerimine arvutimängudes*. Bakalaureusetöö, Tartu Ülikooli Usuteaduskond (avaldamata).
- Wagner, R. (2013). God in the Game: Cosmopolitanism and Religious Conflict in Video games. *Journal of the American Academy of Religion*, 81(1), 249–261.
- Wagner, R. (2012). First-Person Shooter Religion: Algorithmic Culture and Inter-Religious Encounter. You have full text access to this content. *CrossCurrents*, 62(2), 181-203.

Werbach, K., ja Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Philadelphia: Wharton Digital Press.

Zijderveld, M.C. (2008). *WoW, a new religion?* University of Colorado, School for Journalism and Mass Communication, URL: http://www.theozijderveld.com/pdf/WoW_a_new_religion.pdf [14.05.2013]

Mängud:

Dragon Age: Origins (2009), Electronic Arts

Mass Effect 2 (2010), Electronic Arts

Planescape: Torment (1998), Interplay

Star Wars: Knights of the Old Republic (2003), BioWare, LucasArts

The Elder Scrolls V: Skyrim (2011), Bethesda Softworks

Summary: Narrative analysis of religious aspects in RPG-s

The main goal of this thesis was to investigate how different religious aspects are manifested in the narrative discourse of computer games and how these narrative aspects and the internal relations affect the gaming experience.

The structuring of the game content was done based on narrative theory and four different aspects were analyzed: chronotope (the framework of game world), back-stories presented as hyponarratives, story discourse and characterization. The five RPG's under survey were: Elder Scrolls V: Skyrim, Mass Effect 2, Dragon Age: Origins, Star Wars: Knights of the Old Republic ja Planescape: Torment.

The first major question proposed in this study was whether the much debated narratological methods can be used as a method of analysis in computer game studies. The affirmative answer to this problem was derived firstly from the theoretical analysis of this subject matter and secondly by the derived model, that was based on the four abovementioned narratological elements, which helped to structure the game content and thereby also helped to evaluate the possible effects of game content in modifying attitudes towards the game content.

The results of this paper implied, that everu analyzed game appeared to have a distinct patternd regarding the four narratological elements and in each case there appeared to emerge one narratological element that clearly dominated over the other ones. In relation to that, the leading narratological element was heavily included in modifying the gaming experience, also being tied to two orthogonal axes, where one axis was related to the amount (singularity or multiplicity) of religious ideas and the other marked the rate of activity or passivity expected from the player. Given those axes, four distinguishable gaming experiences were described and a model framework was formed, which was used to describe the further relationships between gaming experience and narrative elements.

Though the described model in this work is based solely on the four given games and doesn't claim be the one truth, it is worth developing further and other games should also be tested in the same framework. In a similar vein, the relationship between gaming experience and narratological elements should be researched further. Game studies would also benefit from other possible frameworks for analysis, based on theoretically solid foundation.

Lisa 1. Analüüsitud mängud rollimängude müügi tabelis.

(PC platvorm; arvud väljendavad müüginumbrit miljonites). Allikas: VGCharts Game Database (2013).

	Mängu nimi	Välja antud	Mängu looja	Põhja-Ameerika	Euroopa	Jaapan	Muu maailm	Globaalne
1	World of Warcraft	2004	Activision	3.96	2.29	0.00	0.00	6.25
2	World of Warcraft: The Burning Crusade	2007	Activision	2.57	1.42	0.00	0.00	3.99
3	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	2008	Activision	2.41	1.58	0.00	0.00	3.99
4	Diablo	1996	Activision	1.70	1.58	0.00	0.17	3.46
5	World of Warcraft: Cataclysm	2010	Activision	1.71	1.16	0.00	0.43	3.30
6	Diablo III	2012	Activision	1.57	1.10	0.00	0.40	3.08
7	Diablo II	2000	Activision	2.78	0.05	0.00	0.00	2.83
8	The Elder Scrolls V: Skyrim	2011	Bethesda Softworks	0.90	1.48	0.00	0.44	2.82
9	Star Wars: The Old Republic	2011	Electronic Arts	1.35	0.89	0.00	0.33	2.57
10	Guild Wars 2	2012	NCSOFT	0.78	0.70	0.00	0.24	1.72
11	World of Warcraft: Mists of Pandaria	2012	Activision	0.57	0.56	0.00	0.19	1.33
12	Diablo II: Lord of Destruction	2001	Vivendi Games	1.03	0.01	0.00	0.00	1.04
13	Fallout: New Vegas	2010	Bethesda Softworks	0.51	0.33	0.00	0.12	0.96
14	Fallout 3	2008	Bethesda Softworks	0.00	0.78	0.00	0.06	0.85
15	The Witcher 2: Assassins of Kings	2011	Namco Bandai Games	0.19	0.48	0.00	0.14	0.81
16	Mass Effect 3	2012	Electronic Arts	0.32	0.33	0.00	0.11	0.75
17	Final Fantasy XIV Online	2010	Square Enix	0.35	0.23	0.00	0.08	0.66
18	Mass Effect	2008	Electronic Arts	0.00	0.52	0.00	0.07	0.59
19	RIFT	2011	Unknown	0.35	0.14	0.00	0.07	0.56

20	Dragon Age II	2011	Electronic Arts	0.20	0.20	0.00	0.07	0.47
21	Dragon Age: Origins	2009	Electronic Arts	0.00	0.38	0.00	0.04	0.42
22	The Witcher: Enhanced Edition	2008	Atari	0.32	0.00	0.00	0.00	0.32
23	Mass Effect 2	2010	Electronic Arts	0.00	0.27	0.00	0.05	0.32
24	TERA	2011	E-Frontier	0.15	0.08	0.00	0.03	0.26
25	Might & Magic Heroes VI	2011	Ubisoft	0.09	0.13	0.00	0.04	0.26
26	Fable III	2011	Microsoft Game Studios	0.05	0.13	0.00	0.04	0.22
27	Kingdoms of Amalur: Reckoning	2012	Electronic Arts	0.11	0.08	0.00	0.03	0.22
28	DC Universe Online	2011	Sony Online Entertainment	0.14	0.05	0.00	0.02	0.21
29	The Elder Scrolls IV: Oblivion	2006	Take-Two Interactive	0.00	0.12	0.00	0.03	0.15
30	Arcania: Gothic 4	2010	CyberFront	0.08	0.04	0.00	0.02	0.14
31	Risen 2: Dark Waters	2012	Deep Silver	0.00	0.11	0.00	0.03	0.14
32	Two Worlds II	2011	Unknown	0.08	0.04	0.00	0.02	0.13
33	Dungeon Siege III	2011	Square Enix	0.05	0.06	0.00	0.02	0.13
34	The Secret World	2012	Funcom	0.05	0.05	0.00	0.02	0.11
35	Darkspore	2011	Electronic Arts	0.06	0.03	0.00	0.01	0.10
36	Risen	2009	Deep Silver	0.00	0.07	0.00	0.02	0.09
37	Star Wars: Knights of the Old Republic	2003	LucasArts	0.00	0.05	0.00	0.01	0.07
38	Dragon Age Origins: Awakening	2010	Electronic Arts	0.00	0.05	0.00	0.01	0.06
39	Torchlight	2009	JoWood Productions	0.00	0.05	0.00	0.01	0.06
40	Hunted: The Demon's Forge	2011	Bethesda Softworks	0.03	0.01	0.00	0.01	0.05
41	Dragon Age: Origins - Ultimate Edition	2010	Electronic Arts	0.00	0.03	0.00	0.01	0.04
42	All Points Bulletin	2010	Electronic Arts	0.00	0.03	0.00	0.01	0.04
43	The Witcher	2007	Atari	0.00	0.03	0.00	0.01	0.03
44	Sacred 2: Fallen Angel	2008	Ascaron Entertainment	0.00	0.03	0.00	0.01	0.03

45	EverQuest II: Destiny of Velious	2011	Sony Online Entertainment	0.03	0.00	0.00	0.00	0.03
46	Venetica	2009	DTP Entertainment	0.00	0.02	0.00	0.01	0.03
47	Guild Wars Trilogy	2005	NCSoft	0.00	0.02	0.00	0.01	0.03
48	Fable: The Lost Chapters	2005	Microsoft Game Studios	0.00	0.02	0.00	0.01	0.03
49	Game of Thrones	2012	Focus Home Interactive	0.00	0.02	0.00	0.00	0.03
50	Titan Quest	2006	THQ	0.00	0.02	0.00	0.00	0.02
51	Divinity II: Ego Draconis	2009	DTP Entertainment	0.00	0.02	0.00	0.00	0.02
52	Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords	2005	LucasArts	0.00	0.02	0.00	0.00	0.02
53	APB Reloaded	2011	Iceberg Interactive	0.01	0.01	0.00	0.00	0.02
54	Alpha Protocol	2010	Sega	0.00	0.02	0.00	0.00	0.02
55	Magicka	2011	Paradox Interactive	0.00	0.02	0.00	0.00	0.02
56	Gothic 3	2006	JoWood Productions	0.00	0.02	0.00	0.00	0.02
57	Divinity II: Flames of Vengeance	2010	DTP Entertainment	0.00	0.01	0.00	0.00	0.02
58	Gothic Universe	2007	JoWood Productions	0.00	0.01	0.00	0.00	0.02
59	Neverwinter Nights	2002	Atari	0.00	0.01	0.00	0.00	0.02
60	The Lord of the Rings Online: Mines of Moria	2008	Codemasters Online	0.00	0.01	0.00	0.00	0.01
61	Guild Wars: Nightfall	2006	NCSoft	0.00	0.01	0.00	0.00	0.01
62	Warhammer Online: Age of Reckoning	2008	GOA	0.00	0.01	0.00	0.00	0.01
63	Dungeon Defenders	2011	Unknown	0.01	0.00	0.00	0.00	0.01
64	Legend: Hand of God	2007	DTP Entertainment	0.00	0.01	0.00	0.00	0.01
65	Age of Conan: Rise of the Godslayer	2010	Funcom	0.00	0.01	0.00	0.00	0.01
66	Hellgate: London	2007	Electronic Arts	0.00	0.01	0.00	0.00	0.01
67	Planescape: Torment	1998	Interplay	0.00	0.01	0.00	0.00	0.01

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina _____

(autori nimi)

(sünnikuupäev: _____)

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) enda loodud teose

(lõputöö pealkiri)

mille juhendaja on _____

(juhendaja nimi)

- 1.1. reprodutseerimiseks säilitamise ja üldsusele kättesaadavaks tegemise eesmärgil, sealhulgas digitaal-
taalarhiivi DSpace-is lisamise eesmärgil kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni;
- 1.2. üldsusele kättesaadavaks tegemiseks Tartu Ülikooli veebikeskkonna kaudu, sealhulgas digitaal-
hiivi DSpace'i kaudu kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni.

2. olen teadlik, et punktis 1 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.

3. kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei rikuta teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete
kaitse seadusest tulenevaid õigusi.

Tartus, _____ *(kuupäev)*